64 STRONY!

W NUMERZE CD-ROM

CD-ACTION

INDEX 334561
ISSN 1426-2916

NR 4/96 (4)
Wrzesień

CENA: 9zł 50gr
(95000 zł)

IMAGINE 3
wirtualna rewolucja!

GRY

◎Deadline◎Virtua Fighter◎Earthworm Jim
◎Jixxa Puzzle◎Wipeout◎Euro 96◎Powerslave
◎Albion◎Franko: The Crazy Revenge◎Pray for Death
◎Megarace 2◎Total Mania◎Z◎Hind
◎Eksperyment Delfin◎Inwestor◎Gearheads

PROGRAMY

- ☑Print Shop Deluxe
- ☑VirusSafe
- ☑Wide World of Animals
- ☑Print Artist
- ☑LinguaLand
- ☑Toonworks
- ☑Scuba screensaver
- ☑Duke Nukem 3D screensaver

Silver Shark
ISSN 1426-2916
09
9 771426 291969

COVERDYSK Z POLSKIM MENU

Numer 4
Wrzesień

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Jarosław Baran, Piotr Krzysztofik, Jan Jankowski, Piotr Lasoń, Paweł Musiałowski, Wojciech Orawski, Marek Pawlik, Paweł Płaza, Jerzy Poprawa, Witold Rudolf, Tomek Szymański, Piotr Wyrzykowski

DESIGN & DTP

Sebastian Dragun,
Mariusz Michalski,
Adam Szczerba

PROJEKT OKŁADKI

"Fenris"
tel. (0 77) 662107

DRUK

Prasowe Zakłady Graficzne,
Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

WYDAWCA

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podsumowanie konkursu czyli - ROZDAJEMY NAGRODY

W pierwszym numerze CD Actiona ogłosiliśmy konkurs dla czytelników. Mieliście za zadanie rozwiązać naszą krzyżówkę oraz wypełnić specjalne kupony-ankiety i przysłać je wraz z rozwiązaniem krzyżówki do nas. Stawką był napęd CD - ROM (za krzyżówkę), karta muzyczna (za ankietę) oraz nagroda ekstra. Rozwiązanie krzyżówki to hasło MULTIMEDIA. W piątkowy wieczór 16 sierpnia wysypaliśmy na dywan w największym pokoju redakcji wszystkie przysłane przez Was ankiety. Niesamowita sterta! Specjalnie wybrana osoba - spoza kolegium redakcyjnego - wylosowała trzy ankiety. Najpierw los podsunął pod ręce naszej „sierotki" kartkę zwycięzcy, który otrzymuje CD ROM poczwórnej prędkości - Andrzej Hurczak z Opola, Maciej Woźniak z miejscowości Radziechowy w województwie bielskim to kolejny laureat - otrzymuje od nas kartę muzyczną. Trzecia nagroda to opisywany przez nas rewelacyjny program edukacyjny Polonista. Rękoma naszej „sierotki" wylosował go Tomasz Kulik z Malborka. Gratulujemy. Dziękujemy za zainteresowanie. Wszystkich, którym nie poszczęściło się tym razem zapraszamy do kolejnych zabaw i konkursów. Następnym razem to Wy będziecie wymienieni w tym miejscu. Wystarczy tylko czytać uważnie CD Actiona!

Zapowiedzi - kieszenie pełne dynamitu!

To już prawie stało się regułą. Znowu otrzymacie na naszej płycie pełną, komercyjną wersję świetnego programu. Tym razem będzie to Myst Screensaver. Podczas "wygaszania" będziecie mieli okazję odbyć podróż do zaczarowanego świata z pamiętnej gry The Myst. Nasz kolejny hit, który zapowiadamy na październik, to Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata. Opracowana przez najwybitniejszych naukowców, w pełni multimedialna. Po prostu - rozkosze nauki. Absolute Zero - poznacie, jak odwieczna tęsknota człowieka do poszukiwania obcych cywilizacji mogła doprowadzić do zagłady rasy ludzkiej. Oprócz tego między innymi szybka platformówka najnowszej generacji - Johny Bazookatone oraz polska Noc, kolejna, posiadająca swój klimat, przygodówka z kuźni L.K. Avalon. Październikowy kompakt będzie zawierał oczywiście dużo więcej najnowszych i najgłośniejszych ostatnio programów. Czynimy odpowiednie kroki, aby zapoznać Was m.in. z przebojowym następcą Command & Conquer - Red Alert: Wielką Brytanię opanowało szaleństwo w pierwszych dniach sprzedaży. Równie rewelacyjny jest symulator z pierwszej wojny światowej - Flying Corps: mamy nadzieję, że tego następcę Dawn Patrol również spotkacie na naszym kolejnym cover CD. Poza tym w naszej redakcji trwają prace nad rozstrzygnięciem konkursu Doom-reality: nadeszło mnóstwo ciekawych wadów, pilnie analizujemy je i w październiku ogłosimy zwycięzców (mamy wiele nagród!).

Witamy w CD-ACTION

Tą „przedjesienną" porą otwieramy czwarty numer naszego nowego dziecka, które tak bardzo Wam przypadło do gustu (patrz wyżej). W tym roku z rozżaleniem patrzymy w niedaleką przeszłość minionych wakacji. Pod koniec lipca, podczas długiej drogi pociągiem przez południową Polskę, miałem okazję obserwować powracających do domu urlopowiczów. Smutny, przygnębiony, pomstujący na niebiosa za nieskończone ulewy i gradobicia tłum. Osobiście nie miałem dużo pogodniejszej twarzy: zamiast na wycieczki i podróże, na podziwianie ukochanych Karpat, większość pieniędzy straciłem sącząc na krakowskim rynku, w Piwnicy pod Baranami, pod zadaszeniem, kultowego, świetnego zresztą (ale to już inna historia) Żywca. Cóż to było za lato?! A czy teraz jest nam lepiej? - wróciliśmy do szkoły, pracy, codziennych obowiązków, monotonii... Co nam pozostaje? Biorąc właśnie pod uwagę wszystkie te losowo-meteorologiczne względy, przygotowaliśmy niniejszego CD-Actiona. Chcemy, aby dzięki niemu nam wszystkim doskonale udało się przestawić z rytmu letniego na jesienny. Przede wszystkim na naszej płycie macie wreszcie okazję zapoznać się ze sławnym pakietem firmy SSEYO. Opis Koana zamieściliśmy w numerze lipcowo-sierpniowym, dzisiaj zapraszamy do wyprawy w krainę muzyki generatywno-organicznej: techno, ambient, rave...W skład naszego kompaktu wchodzi grupa programów użytkowych i, jak zwykle, gier. Wszystko z czołówek rankingów na najlepsze software-y. IMAGINE - aplikacja graficzna warta 640 dolarów za cenę CD Action!!! Ci, którzy czytali nasz poprzedni numer przygotowali się już do pracy z pełną, komercyjną wersją (czyli taką, jaka znajduje się na naszym cover CD) tej „rewelacji miesiąca". Myślimy, że używanie komputera do realizacji różnych projektów graficznych to świetna rzecz. To, że może to być również przyjemna i odprężająca zabawa przekonuje nas rozwój coraz modniejszego rodzaju programów graficznych - do domowego DTP. Jesteśmy tacy dobrzy dla Was, że postanowiliśmy zapoznać Was z najlepszymi z tych programów - na płycie znajdziecie Print Shop-a oraz dzieło Sierry - Print Artist (nie jest to kolejna przygodówka tego giganta). Zupełnie specjalnym programem jest Toonworks, zahaczający o wspomniany podgatunek DTP, ale spełniający jeszcze kilka innych funkcji - jest to znakomite narzędzie dla najmłodszych, do ich ulubionych zabaw. W przerwach między obowiązkami szkolnymi będą mogły zaprojektować wspaniałe rysunki. Ale komputer wraz z naszym CD przychodzi dla uczących się również z pomocą przy spełnianiu ich obowiązków. Dzięki Lingua Land i EuroPlus zaliczenie sprawdzianu z języka obcego przyjdzie bez problemu. Pora na gry. W tym miesiącu potężna dawka. Total Mania, „wirtulana nawalanka" Virtua Fighter, interaktywna przygodówka Sierry Urban Runner, Pray for Death, rewolucyjny Albion, latający Hind czy wreszcie dopieszczony do granic możliwości, legendarny Z to okazja do „poważnego podejścia do tematu". Bardziej na luzie są: nowe wcielenie lemingów czyli Lemmings Paintball, wojna zabawek - Gearheads oraz zadziorna dżdżownica Earthworm Jim. Polskie programy to przewodnik i poradnik dla graczy na giełdzie i deweloperów Investor, legenda Amigi - Franko: The Crazy Revenge oraz nastrojowy Eksperyment Delfin. Wybór należy do Was. Co ja mówię - nie macie wyboru!!! Po prostu musicie przejrzeć całą płytę!!!

Mariusz Turowski

SPIS TREŚCI

Młody poliglota 2
Uruchom swoją wyobraźnię 5
Bezpieczny kontakt 8
Bliżej do Europy 9
Artysta układacz 10
Kolorowy uśmiech 12
Rękoczyn 14
Wspaniały świat zwierząt 16
Antyterrorystyczna misja 18
Zafunduj sobie odlot 20
Z 22
Mumia na muszce 24
Świt na obcej planecie 26
Megarace 2 28
Euro 96 30
Mistrzowski nokaut 32
Bunt robotów 34
Mściwy Franek 38
Gearheads - infantylizm? 40
Błaganie o śmierć 42
Wipeout - odlotowy wyścig 44
Obrońcy czerwonego imperium 46
Przygody Jima dżdżownicy 48
Inwestor 50
Betonowa dżungla 52
Bezstresowa układanka 55
Lemmings Paintball 56
Eksperyment delfin 58
Shareware 60
Scena komputerowa 61
Oferta dla prenumeratorów 63

Megarace 2 - strona 28

Imagine 3.0 - strona 5

Virtua Fighter - strona 32

Albion - strona 26

Z - strona 22

Total Mania - strona 35

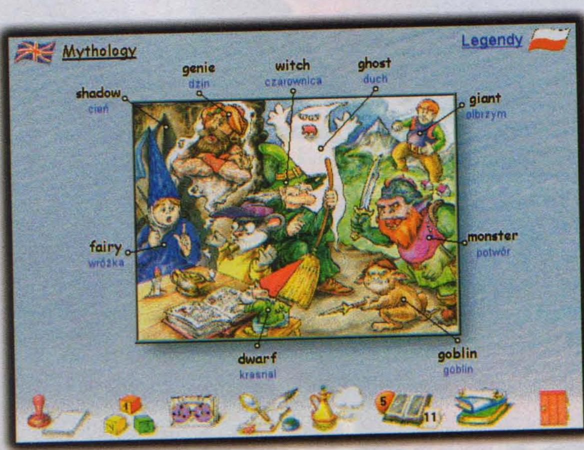
Instrukcja obsługi COVER CD na stronie 64

Młody poliglota

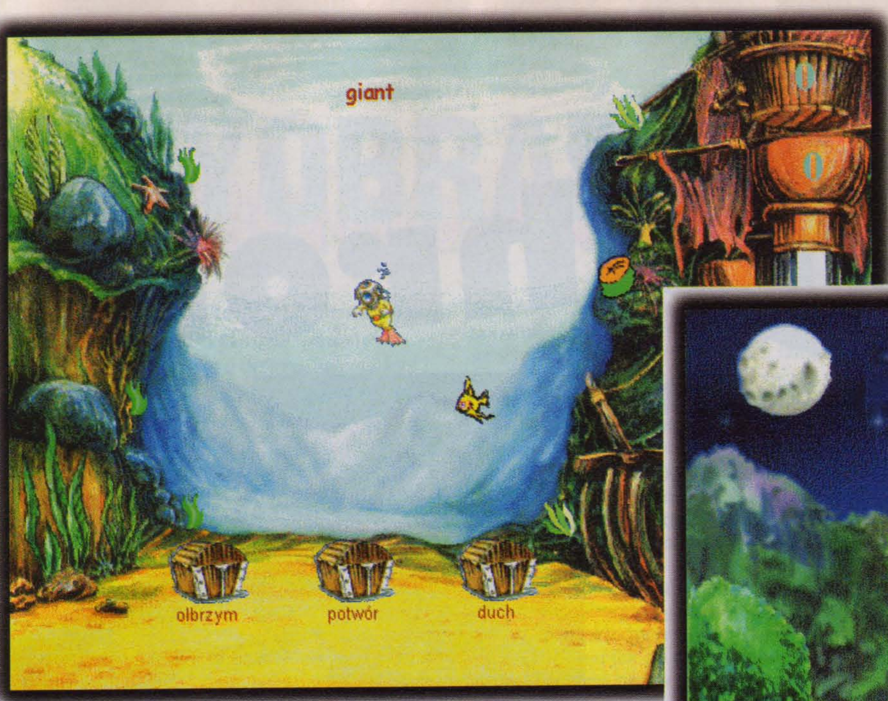
"Czego Jaś się nie nauczy, tego Jan nie będzie umiał" - mawiają starzy Indianie i mają rację. Równie interesująco brzmią przysłowia angielskie, francuskie czy hiszpańskie, jednak aby je zrozumieć trzeba się najpierw nauczyć języka narodu, którego są mądrością. Im wcześniej tym lepiej, bowiem jak poucza nas inne przysłowie "czym skorupka za młodu nasiąknie, tym na starość trąci". I tu powstaje paradoks: dzieci, które najszybciej się uczą, mają do tego najmniejszą ochotę, zaś im człowiek starszy, tym więcej chęci ale mniej możliwości. Jak więc zachęcić dziecko do nauki języka? To proste, pozwólmy mu myśleć, że to tylko zabawa.

Gdańska firma Young Digital Poland znana jest z rewelacyjnego programu do nauki języka angielskiego - EuroPlus+. Tym razem programiści z YDP pomyśleli o najmłodszych i przygotowali wielojęzykowy kurs przystosowany do potrzeb tej grupy wiekowej. Może najważniejszym atrybutem dobrego programu edukacyjnego dla dzieci jest atrakcyjna, przyciągająca uwagę oprawa wizualna i dźwiękowa. Już na pierwszy rzut oka widać, że autorzy Lingua Land są profesjonalistami - znają i potrafią wykorzystać wszystkie atuty, które niosą z sobą możliwości dzisiejszej techniki i mechanizmy marketingowe - płyta znajduje się w estetycznym, kolorowym pudełku obok fantastycznej instrukcji obsługi w postaci plakatu, który możemy powiesić na ścianie. Sam program w pełni zasługuje na miano multimedialnego. Wykorzystuje bowiem chyba wszystkie dostępne kanały przekazu informacji: kolorową grafikę (256 kolorów w trybie VGA), dźwięk (digitalizowana, bardzo wyraźna mowa), animacje, a nawet możliwość rejestrowania głosu użytkownika. Jak już wspomniałem, warstwa dydaktyczna została ukryta w rozrywkowej formie. Niemal na każdej planszy wnikliwy obserwator z łatwością odkryje mnóstwo ukrytych niespodzianek (animowane scenki uaktywniające się po kliknięciu na odpowiednim przedmiocie). Każda lekcja została ubarwiona zestawem ośmiu zabaw językowych wszechstronnie sprawdzających różne aspekty znajomości słownictwa i składni języka. W pierwszej z nich w scenerii hydraulicznej, będziemy musieli wykazać się umiejętnością zapisywania usłyszanych wyrazów w języku obcym, następnie na dalekiej północy staniemy przed zadaniem strzelania do słówek (w języku polskim), które uprzednio odczytał miły głos lektora. Innym razem posługując się kartami, udowodnimy, że bez trudu łączymy polskie wyrazy z ich obcojęzycznymi odpowiednikami lub w głębinach oceanu pomożemy nurkowi wydobyć zatopione skarby (przy okazji rozwiązując językowy test). Na naszą pomoc oczekują również: ogrodnik gnębiony przez szkodniki, mag (z najtrudniejszym chyba zadaniem) oraz miłośnik krzyżówek. Ostatnia z zabaw wymaga posiadania mikrofonu, ponieważ jej celem jest nauczenie prawidłowej wymowy, poprzez porównanie próbek głosu użytkownika z kwestiami czytanymi przez lektora.

Po uruchomieniu i obejrzeniu efektownej czołówki zobaczymy wnętrze statku kosmicznego, w którym ekipa kosmicznych podróżników przygotowuje się do spotkania z mieszkańcami Ziemi. W tym miejscu należy wybrać język, którego chcielibyśmy się nauczyć. Następnie wyświetlany jest ekran wyboru kategorii tematycznych. Przejście do stosownej lekcji odbywa się po kliknięciu na nazwie wybranej kategorii. Każda lekcja z kolei złożona jest



Lekcja mitologii w Lingua Landzie.



Głębiny oceanów kryją skarby. Ta wyprawa może się opłacić!

z pewnej liczby zagadnień o podobnym charakterze. Zasadniczym elementem lekcji jest rysunek przedstawiający scenkę rodzajową dotyczącą wybranego tematu, pod ktorym umieszczono ikony sterujące. Istotne elementy

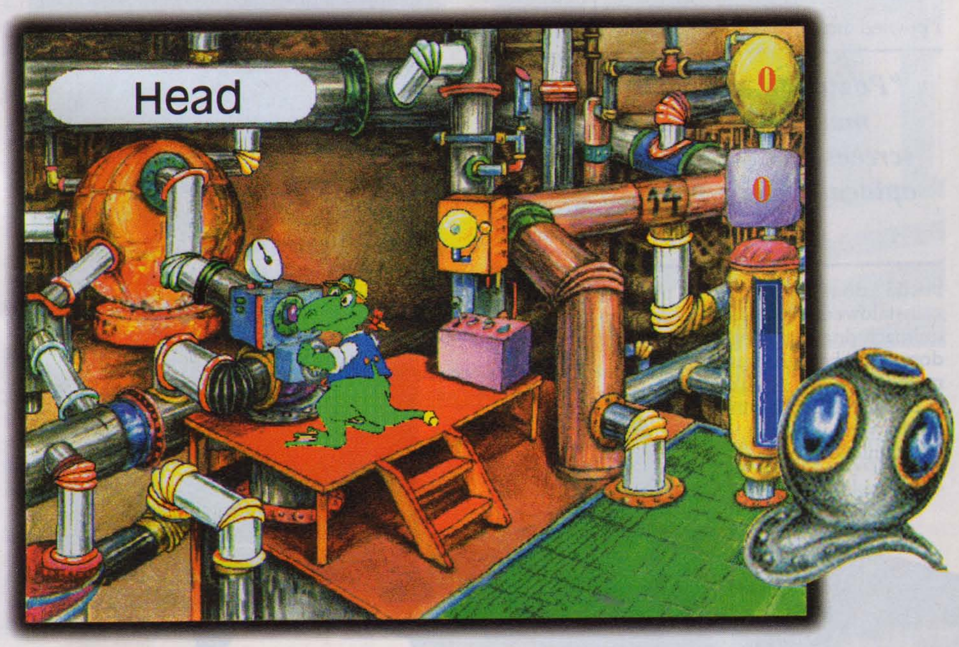
> ***"(...) Przeżyją przy tym mnóstwo ciekawych i zabawnych przygód, spotkają wielu przyjaciół, a na końcu całej podróży będą potrafili mówić obcymi językami! (...)"***

rysunku opisane są w języku polskim oraz obcym, w ten sposób uczymy się słówek. Po kliknięciu na którymś z opisów usłyszymy prawidłową wymowę danego słowa, a po wybraniu ikony przedstawiającej kipiący czajnik, pomiędzy obecnymi na rysunku postaciami wywiąże się dialog. Za pomocą pozostałych ikon możemy wydrukować obrazek w formie kolorowanki, posłuchać prawidłowej wymowy wszystkich słówek, przejść do zabaw językowych, zmienić grupę tematyczną lub obejrzeć dane statystyczne dotyczące przebiegu edukacji. Warto niekiedy użyć ostatniej z wymienionych ikon, gdyż dzięki niej możemy dostać się bezpośrednio do partii materiału którą słabiej od pozostałych opanowaliśmy. W Lingua Land udało się połączyć bogactwo treści i ogromne walory dydaktyczne z formułą zabawy, przez co młodzi adepci lingwistyki nie przysypiają nad lekcjami. Z uwagi na typ adresata maksymalnie uproszczono także sposób obsługi programu opierając go na intuicyjnie rozpoznawalnych symbolach. Wszystko to sprawia, że program

U wrót Lingua Landu. W tle bujna przyroda krainy, na pierwszym planie jej sympatyczni mieszkańcy.

jest wręcz idealną pomocą w nauczaniu dzieci podstaw języków obcych. Jeżeli chcesz, by Twoja pociecha już dziś znalazła się bliżej świata - koniecznie daj jej ten program w prezencie.

Jan Jankowski



Lingua Land

Young Digital Poland

Dystrybutor

Young Digital Poland
☎ (58) 526690,
fax (58) 526685

Minimalna konfiguracja

386 SX, 8 Mb RAM,
VGA, CD-ROM

Cena

249,00 zł

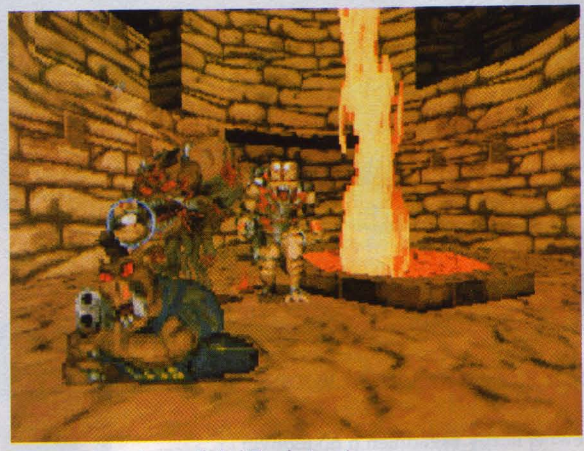
Bawi i chroni

Screensavery to takie małe cuda - niby nic, a cieszy. Są niepoliczalne i nieobliczalne, a ich twórcy bez przerwy prześcigają się w pomysłowości. Inspiracją do ich tworzenia może być dosłownie wszystko, nic więc dziwnego, że częstym tematem są przeboje filmowe i softwarowe. Oto jeden z nich, Duke Nukken 3D, a dla osób nastrojonych bardziej pokojowo, Scuba - uspokajająca podróż po dnie oceanu w towarzystwie rekina w roli naszego goryla.

Czy muszę przedstawiać Duka? Wszyscy przecież wiedzą, że to spokojny facet, nie wolno mu tylko dawać do ręki żadnych ostrych narzędzi (zdecydowanie niech się goli maszynką elektryczną). W każdym razie w wolnych chwilach (czytaj: gdy nasz komputer pozostanie samotny przez jakiś czas), nasz znajomy zabijaka, pokaże nam między innymi, jak celnie strzela do bardzo złych i brzydkich facetów oraz przy okazji do wszystkiego, co się znajdzie na linii ognia. W pełnej wersji tego programu znajdziemy pięć animacji (mówię Wam, zaaabójcza rzecz!), jeden program pokazowy, przedstawiający pięćdziesiąt oryginalnych screenów z gry, tyleż samo pełnoekranowych tapet, dwadzieścia pięć w wersji mini. Oprócz tego nasze uszy będą bombardowane, przy okazji dokonywania różnych operacji, dwudziestoma pięcioma odgłosami, a także szesnastoma modułami w plikach midi, a na dokładkę otrzymamy taką samą ilość puzzli - tak na uspokojenie (jeśli kogoś to uspokaja).
W odpowiednim menu, możemy sprecyzować intensywność odtwarzanego dźwięku, ilość "krwistych" elementów (na max! Na max!), oraz dobrać broń, którą to dokonywane będą czyny mordercze. Na koniec wszystkie ustawienia, możemy sobie zastrzec hasłem, żeby przypadkiem żaden niepowołany element, nie zmienił nam tych ślicznych obrazków, na jakieś nudne widoczki. No. A jeśli mimo wszystko drogi czytelniku, jesteś bardziej wrażliwą istotką, lubisz stokrotki, ballady pod balkonem i powiedzmy uroki dna morskiego (to betonowe buciki i do rzeki! - Duke), to proponuję zainstalować saver Scuba. Podróż po błękitnych dolinach dna morskiego jest doprawdy bardzo skuteczną metodą relaksu. Grafika w czasie rzeczywistym, regulowana ilość ryb (marzenie każdego wędkarza), ruchomy obraz, reagujący na ruchy myszki, coś w tym jest. Myślę, że każdy tu znajdzie coś dla siebie, a przy okazji skorzysta na tym nasz zamęczany monitor. A propos, czy zachwycając się wymyślnymi animacjami, przyszło Wam do głowy, że tego typu programy zostały stworzone przede wszystkim po to, aby chronić nasz monitor? Pomyślcie o tym, naprawdę warto zaopatrzyć się w coś takiego, zaoszczędzicie sobie w przyszłości niepotrzebnych wydatków i będziecie się przy okazji dobrze bawić. Ach, i na koniec wspaniała wiadomość dla tych wszystkich, którym spodoba się nasza propozycja: w przyszłym numerze zamieszczona zostanie pełna wersja screensavera Myst! Blisko 30 MB! No to do zobaczenia.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

"Pozwól odpocząć swojemu monitorowi, zainstaluj screensavera, to naprawdę się opłaca! Duke z pewnością Cię przekona."



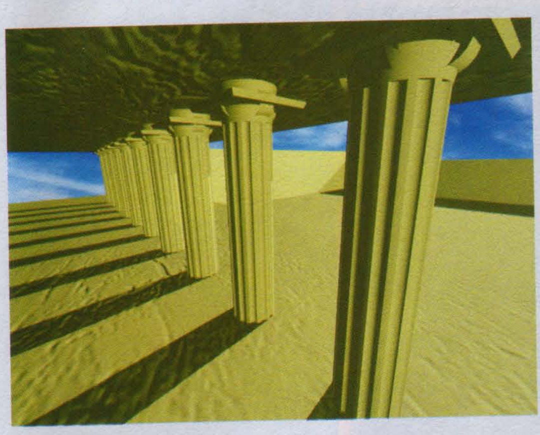
... a tak może wyglądać Twoja tapeta.

Tak może wyglądać Twój Screen Saver w Windows...

Więcej informacji odnośnie prezentowanych programów znaleźć można w dokumentacji dołączonej do w/w produktów na naszym COVER CD

uruchom własną WYOBRAŹNIE

Realistyczna grafika trójwymiarowa kojarzy się nam nie tylko z niedawno wyprodukowanym Toy Story, ale także z komputerem przez dziesiątki godzin liczącym pracowicie animacje i olbrzymimi cenami ,które skutecznie blokują dostęp do specjalistycznego oprogramowania.



Czy może być inaczej? Oczywiście, dzięki nam trzymasz w rękach pełną wersję Imagine 3.0, programu bardzo popularnego wśród ludzi zajmujących się tą dziedziną sztuki.

Uruchomienie programu nie należy do najprostszych czynności, albowiem nie współpracuje on z większością menadżerów zarządzających pamięcią. Użytkownicy systemu DOS 6.0 muszą podczas bootowania systemu nacisnąć klawisz [F5], załadować sterownik myszy i następnie uruchomić Imagine. Pod Windows 95, podczas bootowania systemu należy nacisnąć klawisz [F8] i wybrać z menu polecenie "Tylko wiersz poleceń trybu awaryjnego", następnie załadować sterownik myszy i uruchomić Imagine w trybie MS-DOS.

Całość składa się z modułów w których składamy poszczególne części naszego projektu. Do modelowania i obróbki obiektów używamy Detail editora, Form editora i Stage editora, całość łączymy w animacje za pomocą Action editora.

Ogromną zaletą opisywanego programu jest jego szybkość i niewielkie wymagania sprzętowe. Do uruchomienia Imagine 3.0 wystarcza komputer z procesorem klasy 386 i 8 Mb Ram, co jest ewenementem wśród tej kategorii programów. Możliwość dołączania zewnętrznych procesów jak na przykład Lens Flare albo Global Haze to kolejny wielki plus stawiający Imagine 3.0 na równi z profesjonalnym oprogramowaniem. Prezentowana wersja Imagine w odróżnieniu od wcześniejszych zawiera wiele nowych elementów, które bardzo uatrakcyjniają program. Dołożenie modułu Action Editor spowodowało, że program nie musi już generować scen statycznych, ale także potrafi tworzyć zapierające dech w piersiach animacje. Największą rewelacją jest dołączenie procesu Inverse Kinematic, czyli procesu definiującego motorykę ruchu. Skoncentrujmy się na przykładzie ręki: każdy palec ręki składa się z kilku członów, dzięki którym możemy symulować jego ruch. Dawniej, aby poruszyć palcem należało każdy z tych kawałków przesunąć w odpowiednie miejsce, co było procesem nadzwyczaj uciążliwym i powodowało duże niedokładności. Inverse Kinematic buduje jak gdyby szkielet obiektu, którym będziemy poruszać, ustala hierarchię ważności obiektów i tworzy węzeł w miejscu ich łączenia. Do każdego węzła przypisuje możliwe kąty wychylenia danego obiektu. Po dokładnym ustawieniu wszystkich parametrów, przesuwając dłoń, przesuwamy ją razem z wszystkimi palcami, a poruszając końcówką palca, możemy dowolnie wyginać cały paluch, bez poruszenia reszty elementów. Wystarczy tylko raz przypisać obiektowi odpowiednie wartości, a tworzenie skomplikowanych ruchów z jego użyciem będzie dziecinną igraszką. Program charakteryzuje się prostą obsługą, najczęściej używane funkcje zgrupowane są w dolnej części ekranu co znacznie przyspiesza pracę, kolejną ciekawostką jest możliwość edycji wszystkich zmiennych z poziomu aplikacji. Jedynym mankamentem Imagine 3.0 jest interface graficzny który przypomina poprzednią epokę: kanciate ramki i toporne guziki przywodzą na myśl programy z 8-bitowych komputerów.

Sebastian Dragun

"Szybki, prosty w obsłudze, a jednocześnie bardzo rozbudowany. Po prostu zachwycający."

Dzięki odpowiedniej dozie samozaparcia i treningu, tworzenie takich scen będzie dla Was czystą przyjemnością

(Face)
- powierzchnia płaska ograniczona wierzchołkami (trójkąt, kwadrat ...).

(Normalna)
- wektor prostopadły do powierzchni.

(Flat Shading)
- najprostszy model oświetlenia, w którym całe face'y wypełnione są jednolitym kolorem, którego jasność obliczana jest z kąta pomiędzy normalną face'a, a wektorem padania światła.

(Goraud Shading)
- model oświetlenia, który oblicza jasność dla każdego wierzchołka przeliczanej bryły, a następnie interpoluje jasności na pozostałe piksele face'a.

(Phong Shading)
- najbardziej realistyczny model oświetlenia, gdzie podobnie jak w modelu Gorauda obliczane są normalne, z tym że w modelu Phong w każdym pikselu interpolowane są normalne.

(Raytracing)
- metoda śledzenia promieni wypuszczanych z "oka" kamery w kierunku sceny. Promień, który odblije się od obiektu nasyca się jego barwą i jest śledzony aż do wygaszenia, dzięki czemu uzyskujemy bardzo realistyczny obraz sceny.

(Antialiasing)
- metoda korekcji deformacji obrazu spowodowana jego ziarnistością (pikselacją)

(Alpha channel)
- dodatkowy kanał, w którym zapisywana jest informacja o przezroczystości obiektów na scenie. Wykorzystywany najczęściej przy montażu animacji z obrazem video.

CD-ACTION

Imagine 3.0

Impulse

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
tel. (001)6124250557
fax (001)6126124250701

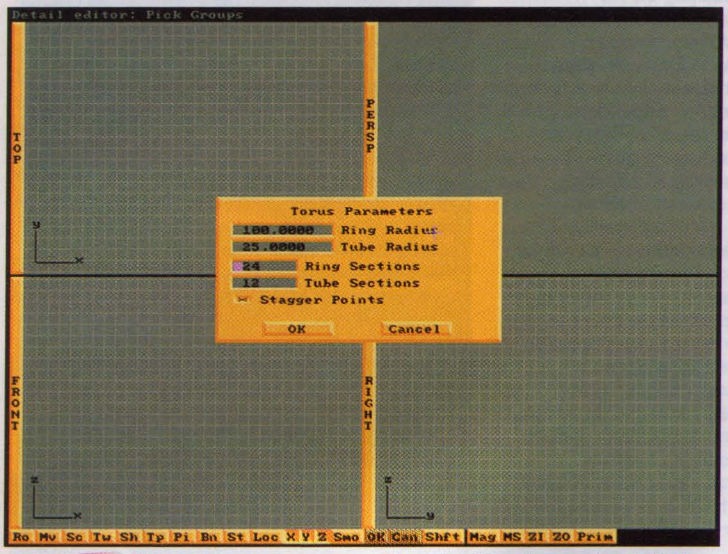
Minimalna konfiguracja

386 SX, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ

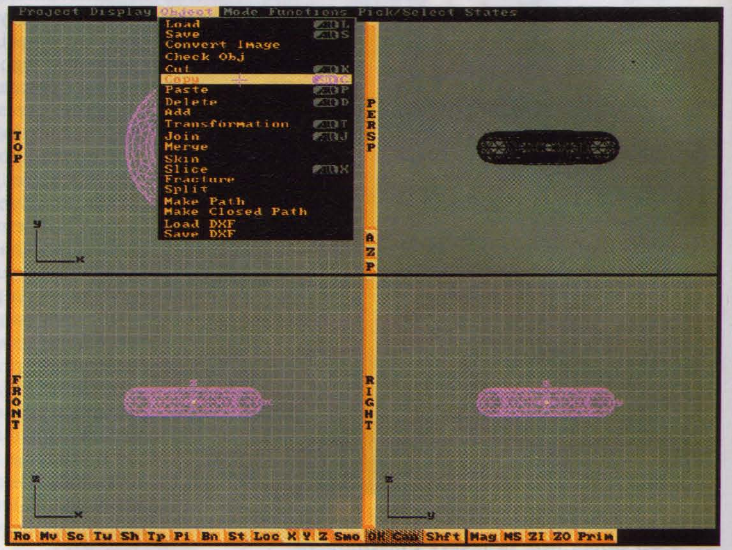
Cena

Imagine 3.0

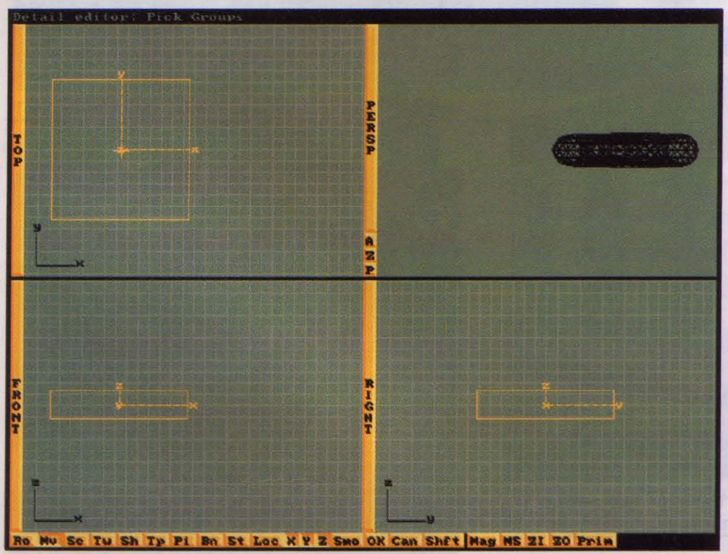
Imagine instant czyli jak przy pomocy naszej aplikacji miesiąca skonstruować namiastkę świata znanego z Toy Story. Prowadzimy Was krok za krokiem przez trudny, ale fascynujący proces tworzenia trójwymiarowych obiektów. Do tego trzeba talentu. To prawda, ale - spokojnie, nie musicie wydawać dziesiątków milionów złotych. Dzięki nam możecie wziąć bezpłatne lekcje z renderingu!!! Od pierwotnych osi do wypełnionego i ukształtowanego obiektu - zapewniamy: nie pogubicie się.



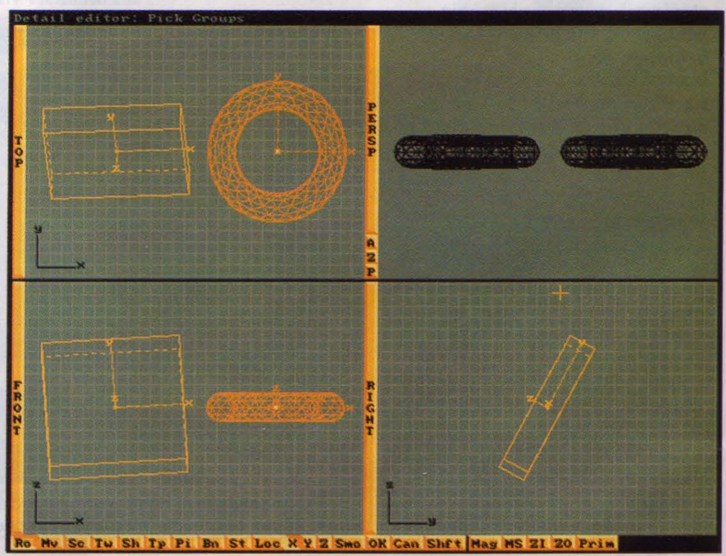
1 Po uruchomieniu programu Imagine 3.0 należy wybrać z Editors Menu, znajdującego się w lewym górnym rogu ekranu, Detail Editor (menu pojawia się po kliknięciu myszką w rogu ekranu). Następnie klikamy na przycisk *PRIM*. Pojawia się okienko, w którym istnieje możliwość stworzenia prostych obiektów trójwymiarowych. Wybieramy *TORUS* zmieniamy wartość *Tube radius* na 25.0000 i klikamy myszką na przycisku *OK*. Na ekranie ukazuje się trójwymiarowa bryła.



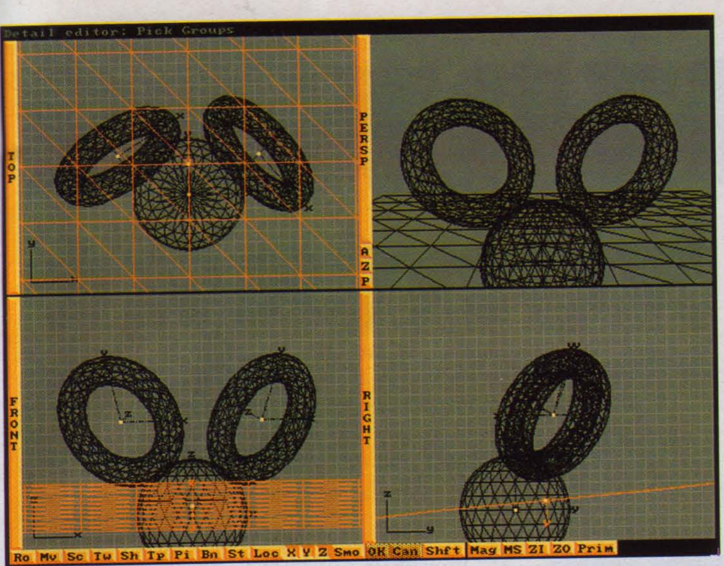
2 Następną operacją, jaką wykonamy w opisywanym programie jest utworzenie identycznego obiektu w sposób znacznie prostszy. Klikamy myszką na żółtym punkcie znajdującym się w środkowej części obiektu - obiekt zmienia kolor na fioletowy - następnie z menu *Object* wybieramy *Copy* - nasz zaznaczony obiekt zostaje umieszczony w schowku. Teraz z menu *Object* wybieramy *Paste* - obiekt zostaje umieszczony na scenie, dokładnie w tym samym miejscu, co oryginał.

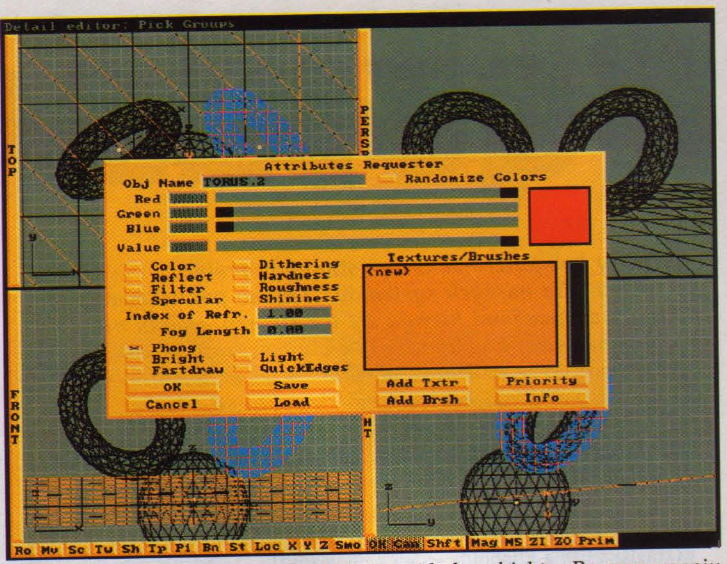


3 Skopiowany obiekt jest domyślnie zaznaczony. Aby przesunąć go w inne miejsce naciskamy *M* lub przycisk *Mv* znajdujący się na dolnej listwie narzędziowej. W każdym z widoków nasz obiekt zmienia się w prostopadłościan, w którego środku pojawiają się osie naszego układu współrzędnych. Możemy teraz dowolnie przesuwać obiekt w każdym z tych okienek. Zakończenie operacji potwierdzamy naciśnięciem *Spacji*. Przerysowanie ekranu wykonyjemy naciskając *Alt R*.



4 Aby nasze bryły wyglądały bardziej przestrzennie, możemy je obrócić. W tym celu nasiskamy *R* lub klikamy na przycisku *Ro*. Podobnie jak w poprzednim kroku, bryła zamienia się w prostopadłościan z przyczepionym do środka układem współrzędnych. Możemy dowolnie oracać bryłę. Zakończenie operacji potwierdzamy naciskając *Spację*. Aby obrócić drugi obiekt należy kliknąć myszką na żółtym punkcie znajdującym się w środku ekranu i postępować analogicznie.



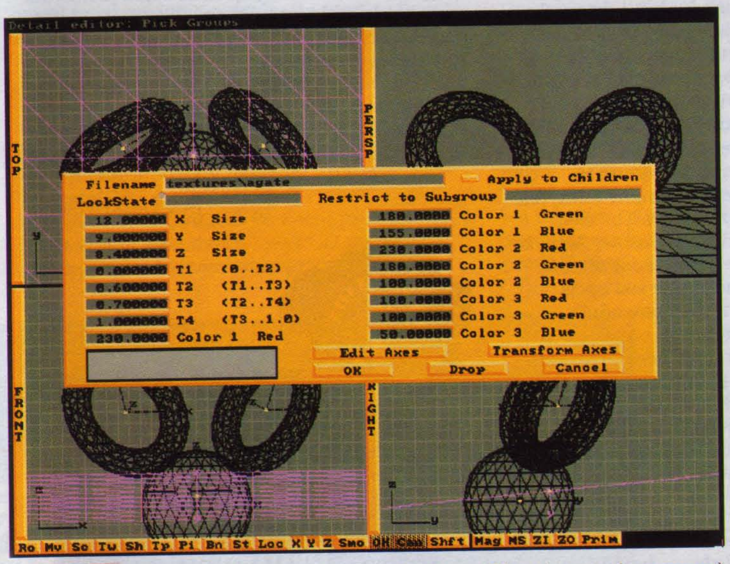


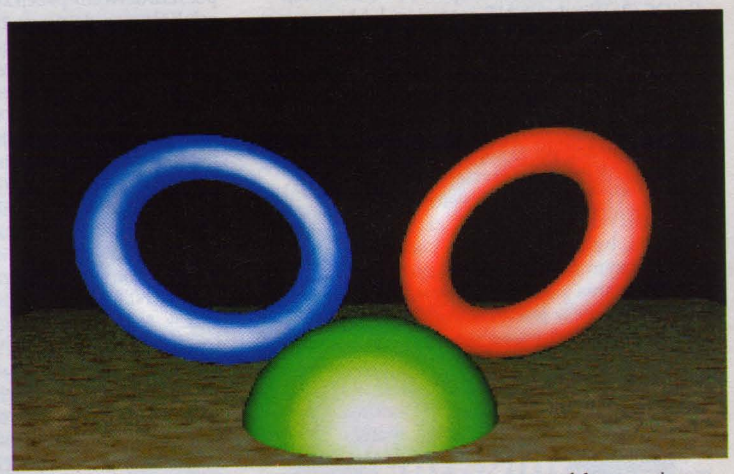
5

W tym kroku stworzymy płaszczyznę, która odzwierciedli przestrzenne umieszczenie naszych brył. Wybieramy przycisk *PRIM*, a następnie *PLANE* i wpisujemy wartości 1000 w okienko *Width* oraz *Hight*. Ustawiamy w ten sposób wielkość generowanej przez program płaszczyzny. Następnie klikamy na *PRIM*, *SPHERE* wpisujemy 100 w okienko *Radius*. Na ekranie pojawiła się nasza płaszczyzna i kula. Za pomocą opisanych wcześniej kroków ustawiamy je tak jak na obrazku powyżej.

6

Teraz opiszę, jak zdefiniować kolor obiektu. Po zaznaczeniu obiektu wybieramy *Atributes* z menu *Function*. W okienku, które ukazało się na ekranie naciskamy przycisk *Color* i wpisujemy wartości R-255, G-0, B-0, następnie wciskamy przycisk *Specular* i wpisujemy wartości R-0, G-0, B-0. W ten sposób został zdefiniowany kolor czerwony. Postępując w analogiczny sposób przypisujemy dowolny kolor do pozostałych obiektów. Wyłączając wcześniej utworzoną płaszczyznę.





7

W tym kroku przypiszemy obiektowi *Plane* (nasza płaszczyzna) mapę bitową (teksturę). W tym celu zaznaczamy płaszczyznę i wybieramy *Atributes* z menu *Function*. Następnie wciskamy przycisk *Add Txtr*, z katalogu Textures wybieramy dowolną teksturę i naciskamy przycisk *OK*. Następnie naciskając przycisk *Color* ustawiamy kolor biały (R-0, G-0, B-0) i *Specular*, gdzie również wpisujemy podane wartości. W ten sposób przypisaliśmy teksturę do naszej płaszczyzny.

8

Nie pozostało nam nic innego, jak zobaczyć efekt naszej pracy. W tym celu z menu Project wybieramy QuickRender. Po wykonaniu przez program niezbędnych obliczeń, na ekranie ukazuje się obraz, który, mam nadzieję, odzwierciedla Wasze oczekiwania.

Mam nadzieję, że opisane przeze mnie funkcje znajdą zastosowanie w dalszej współpracy z programem Imagine 3.0. Jest to program, dzięki któremu nasze wyobrażenia mogą zostać ukazane w pełnym trójwymiarze. Dzięki temu można powiedzieć, że są one bardziej realistyczne.

Życzę miłej zabawy (pracy) z przestrzenią trójwymiarową, która pozostawia nieograniczone możliwości.

Luis C.

Jeśli spodobała się Wam wersja 3.0 Imagine, możecie dokonać upgrade'u do najnowszej wersji programu Impulsa. Nasi czytelnicy, którzy posiadają Imagine 3.0 mogą zakupić Imagine 4.0 za jedyne 100 $.
Informacje:
Impulse Inc. 8416, XERXES Ave. North Minneapolis, Minesota, 55444 USA
E-mail: 76004,1767@compuserve.com
http://www.coolfun.com

Bezpieczny kontakt

Wirusy komputerowe wciąż stanowią realne zagrożenie dla naszych systemów. Trudno powiedzieć, jakimi motywacjami kierują się ich twórcy, jednak nie zaprzestają swej kreciej roboty i wypuszczają w eter coraz zjadliwsze mikroby. W najbliższej przyszłości nie można raczej liczyć na zmianę ich postawy, trzeba zatem przedsięwziąć jak najdalej posunięte środki ostrożności, wszak lepiej zapobiegać niż leczyć, tym bardziej, że skutki infekcji często są naprawdę opłakane i nieodwracalne.

Izraelska firma EliaShim, jeden z nielicznych producentów tego rodzaju oprogramowania posiadających certyfikat NCSA, przygotowała multiśrodowiskowy pakiet narzędzi antywirusowych o nazwie ViruSafe.
W jego skład wchodzą skanery, monitory, bazy danych, analizatory przeznaczone do pracy pod kontrolą systemów operacyjnych DOS, Windows, Windows 95, a także w światowej sieci Internet (ta część dostępna jest jako demo i umożliwia przeszukiwanie plików ściąganych z Internetu za pomocą popularnych przeglądarek WEB, poczty elektronicznej lub FTP). Poza pakietem dostępne są także wersje dla OS/2, Windows NT oraz sieci LAN.
Jednym z najistotniejszych elementów systemu jest rezydentny monitor (VS), który na bieżąco, podczas pracy komputera sprawdza, czy programy zawarte na dysku nie są poddane działalności wirusów. W celu zwiększenia niezawodności, po zakończeniu działania monitora, do pracy przystępuje kolejny moduł - VC pozorujący zaistnienie sprzyjających okoliczności i zachęcający wirusy do ataku, by zlokalizować je i usunąć.
Zasadniczym modułem służącym do wyszukiwania i unieszkodliwiania wirusów wszelkich typów jest Vremove. Wartą podkreślenia cechą tego ostatniego jest zdolność samouczenia, tzn. rozpoznawania nie tylko wirusów, których sygnatury istnieją w tablicy dołączonej do bieżącej edycji programu, ale i tych które dotychczas nie były znane (wykorzystywane są w tym celu zaawansowane metody heurystyczne). Dzięki zastosowaniu tego mechanizmu posiadacze pakietu wykryli w swoich komputerach czający się do ataku w dniu 22 sierpnia wirus Hare.
Nieco mniej rewolucyjnymi, aczkolwiek również istotnymi umiejętnościami są: przeszukiwanie plików skompresowanych za pomocą większości znanych archiwizatorów oraz wykrywanie w czasie rzeczywistym infekcji w makrach Worda. Wyliczając zalety VirusSafe, nie można pominąć faktu, że potrafi on w pełni rekonstruować zawartość plików, boot-sektorów i tablicy partycji, z których uprzednio usunął kod wirusa. Jest to możliwe dzięki obecności modułu PIC, tworzącego sumy kontrolne dla wymienionych obiektów i zapisującego je w specjalnym pliku vs.vs (ułatwia to również wykrycie infekcji). Ostatnim składnikiem systemu jest program VSCopy umożliwiający bezpieczne kopiowanie dyskietek. Przed rozpoczęciem operacji przenoszenia danych sprawdza on, czy dyskietka nie zawiera znanych wirusów (na podstawie aktualnej tablicy) i usuwa ewentualne znaleziska.
Ponadto wszystkie dyskietki sprawdzone za pomocą ViruSafe są oznaczane, zaś włożenie do napędu nie posiadającego takiego oznaczenia dysku jest natychmiast sygnalizowane przez system. Po zainstalowaniu, w katalogu roboczym aplikacji znajdziemy plik vsmenu.exe stanowiący łącznik pomiędzy poszczególnymi elementami systemu. Z jego poziomu, za pośrednictwem przejrzystego menu, będziemy mieli dostęp do wszystkich funkcji roboczych i przełączników sterujących pracą programu.
Grupa opcji Virus Protection zawiera polecenia uruchamiające proces wyszukiwania i usuwania wirusów z systemu na wiele sposobów: Correlate porównuje pliki wykonywalne i sprawdza, czy nie występują w nich takie same fragmenty kodu (jeżeli tak, może to oznaczać infekcję), Analyze Programs odczytuje pliki wykonywalne i poszukuje w ich "ciele" kodów znanych i nieznanych wirusów, Analyze Boot Sector sprawdza zawartość boot sektora dysku. Najbardziej rozbudowana jest opcja Check & Remove, której wybór powoduje uruchomienie modułu Vremove z odpowiednim parametrem (Check Programs - sprawdzanie wszystkich plików wykonywalnych, boot sektora i tablicy partycji, Check Memory - poszukiwanie wirusów rezydujących w pamięci operacyjnej komputera; Check Boot Sectors Only - przeszukiwanie tylko boot sektorów i tablicy partycji wybranych dysków; Check & Remove from Programs - przeszukuje pliki o rozszerzeniach podanych w konfiguracji, boot sektory i tablicę partycji, Check & Remove from All Files - podobnie jak wyżej, lecz przeszukiwane są wszystkie pliki obecne na wybranym dysku). Ponadto w grupie Virus Protection znajduje się polecenie List of Viruses wyświetlające listę znanych wirusów.
Kolejny zestaw funkcji - Program Integrity grupuje narzędzia kontrolujące integralność plików zapisanych na dysku (moduł PIC).
Przed przystąpieniem do tej czynności konieczne jest oznaczenie plików, które mają być kontrolowane, do czego służy polecenie Mark Files. Do wyboru mamy następujące warianty: Mark Files Manually - ręczne zaznaczanie poszczególnych plików, Mark All Programs on Disk - zaznaczenie wszystkich programów na dysku oraz UnMark All Programs on Disk - wyłączenie zaznaczenia dla wszystkich programów. Listę plików podlegających sprawdzaniu możemy obejrzeć za pomocą komendy List of Marked Files, przebudować plik vs.vs za pomocą Recalculate Marked Files, zaś rozpocząć sprawdzanie za pomocą Check Integrity of Marked Files.

JAN JANKOWSKI

"Złapałeś? Od kogo? Ech..., byłeś nieostrożny! Popatrz, ja stosuję Virusafe i jestem czysty jak łza. Radzę Ci zrobić to samo. Przecież jest niedrogi, łatwy w użyciu, skuteczny, bogaty w składniki i dostępny bez recepty. Już kupiłeś? No, jeżeli tak to możesz włożyć swoją dyskietkę do mojej stacji dysków."

CD-ACTION

VirusSafe
EliaShim

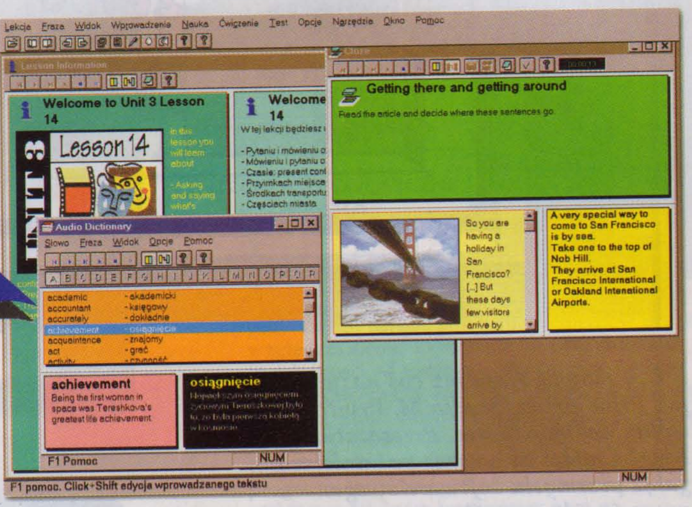
Dystrybutor
Highland Systems
☎ (071) 732402,
fax (071) 672455

Minimalna konfiguracja
IBM PC, XT, AT, PS/2
VGA, 640 KB pamięci

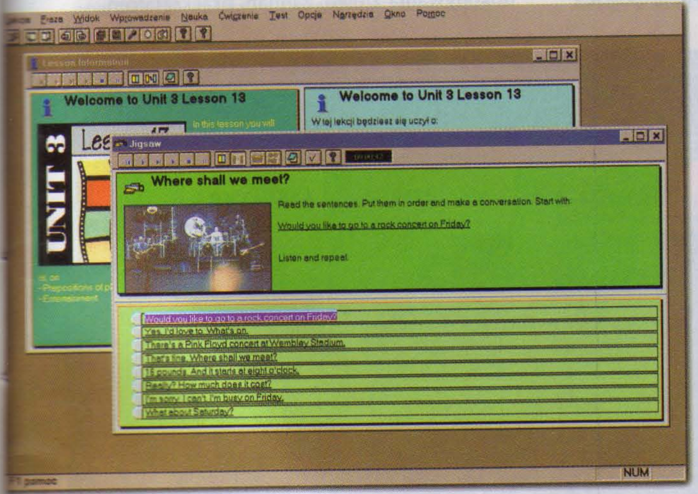
Cena
☎

Bliżej do Europy

Niedawno uświadomiłem sobie, że do Europy chyba faktycznie jest nam już trochę bliżej. Nie zawdzięczamy tego bynajmniej tradycyjnemu nudzeniu panów zajmujących się polityką, lecz z powodu rosnącej liczby szkół zainteresowanych poszerzeniem swojego programu nauczania o jak największą liczbę godzin nauki języka, który prawdopodobnie będzie przyszłym wspólnym językiem zjednoczonej Europy - języka angielskiego.



Zapomnieliśmy już o okresie, kiedy brakowało pomocy dydaktycznych do nauki języków. Dzisiaj na rynku znajduje się wystarczająca ilość podręczników, słowników i programów komputerowych, które mają podnieść komfort przyswajania sobie tej przydatnej dziedziny wiedzy. Kiedy więc profesor od angielskiego uświadomił mi, że mój pogląd na temat wyższości piwa nad nauką jest zdecydowanie błędny i że pracę kontrolną faktycznie trzeba oddać, byłem zmuszony sięgnąć po swoją najnowszą zdobycz z kręgu programów edukacyjnych - pakiet EuroPlus+ firmy Young Digital Poland. Szybko zauważyłem, że był to dobry wybór (być może brzmi to jak reklama proszku do prania, ale to faktycznie prawda). Po pierwsze w oczy rzuca się niesamowita oprawa programu. EuroPlus pracuje w środowisku Windows, wygląd ikon i okien jest dopracowany do perfekcji. Efekt wzmacniają wstawki dźwiękowe i wideo zawierające nagrania z wielu dziedzin życia (np. prognoza pogody, reklamy itp.). Najistotniejsza jest jednak ilość i jakość oferowanych tu ćwiczeń. W wersji professional pakiet składa się z trzech płyt CD po brzegi wypełnionych ćwiczeniami opracowanymi



przez Oksfordzką firmę Heinemann Publishers. Jest to multimedialna wersja uznawanego za najlepszy na świecie kursu Flying Colours. Każda lekcja zawiera informacje i przykłady dotyczące nowego zagadnienia oraz od 20 do 30 ćwiczeń różnego typu (najbardziej spodobały mi się dyktanda prowadzone przez komputer). Dostępnych jest 13 rodzajów ćwiczeń, w tym testy wymowy polegające na nagrywaniu na dysk danej frazy lub fragmentu dialogu. Każda płyta to ponad 150 godzin nauki podanej w przystępny sposób. Poza programem głównym pakiet zawera pięć dodatkowych, niezależnych programów. Browser służy do przeglądania całego materiału pod kątem wybranych zagadnień, Audio Dictonary to kompletny słownik zawierający wszystkie słowa użyte w kursie oraz ich prawidłową wymowę w formie nagrania, podobną funkcję pełni program Irregular Forms, z tym, że zawiera on nagrania rzeczowników, czasowników i przymiotników nieregularnych oraz przykłady ich użycia w pełnych zdaniach. Ciekawostką jest program Spelling Teacher nauczający prawidłowego literowania (oczywiście w formie dźwiękowej, a nie za pomocą straszliwych hieroglifów nazywanych zapisem fonetycznym). Ostatnia propozycja to Tape Recorder czyli zestaw do nagrywania i odtwarzania wymowy (nagrywanie wymaga podłączenia mikrofonu do karty muzycznej). Wszystkie te programy mają swoje ikony w grupie EuroPus+ , ale istnieje możliwość wywołania ich z programu głównego.

Pakiet EuroPlus+ może być wykorzystywany zarówno przez jednego użytkownika, jak i przez korepetytorów, nauczycieli i firmy prowadzące kursy językowe. Jest to możliwe dzięki trybowi instalacji dla wielu użytkowników. Nauczyciel może za pomocą programu przeprowadzać testy sprawdzające dla wielu uczniów na jednym komputerze, ponieważ wyniki każdego z nich są przechowywane w innym katalogu i zabezpieczone indywidualnym hasłem. Znaczącym argumentem przemawiającym za Euro Plusem jest fakt, że wiele szkół od dawna wykorzystuje do nauki Flying Colours, zachowana jest więc zgodność programu z tym, co uczeń musi wiedzieć według odpowiednich ustaw i przepisów.

Testując program usilnie starałem się znaleźć jakąś jego słabą stronę. Mimo wysiłku nic takiego nie znalazłem. Mogę zatem z czystym sumieniem ocenić go na sześć (nawiasem mówiąc, taką samą notkę wystawił mi mój profesor od angielskiego za pracę kontrolną) i polecić wszystkim, którzy pragną perfekcyjnie opanować ten wspaniały język.

KRZYSZTOF

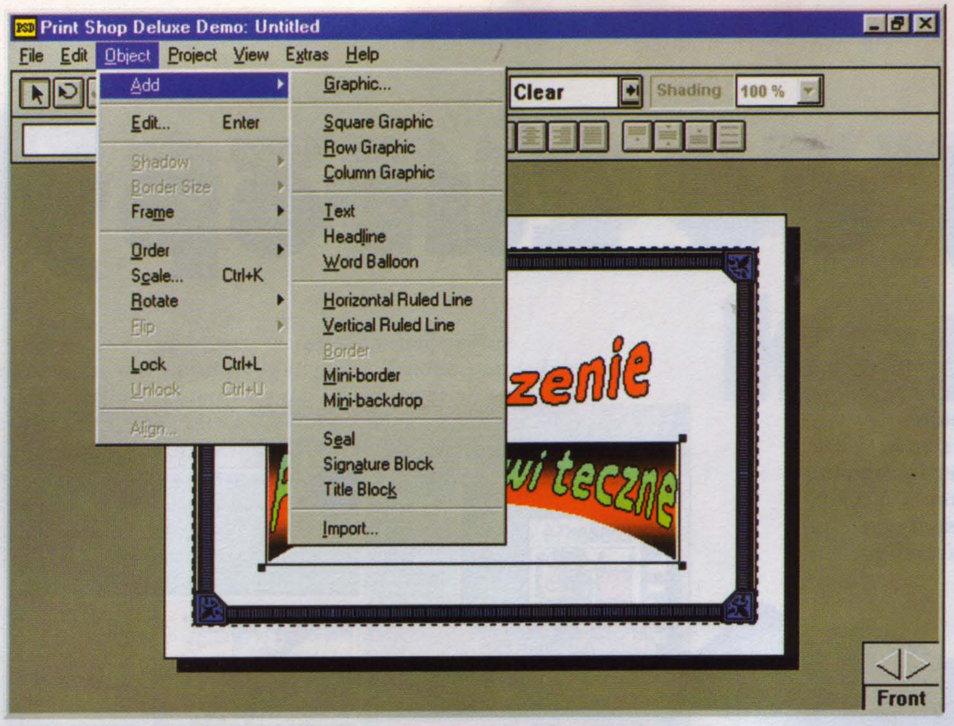
CD-ACTION

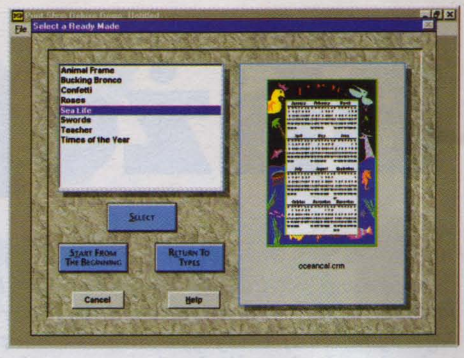
EuroPlus+
Young Digital Poland

Dystrybutor
Young Digital Poland
☎(058) 526690,
fax (058) 526685

Minimalna konfiguracja
386 SX, 4 Mb RAM, VGA, CD-ROM, Windows 3.1, karta muzyczna

Cena
429,00 zł





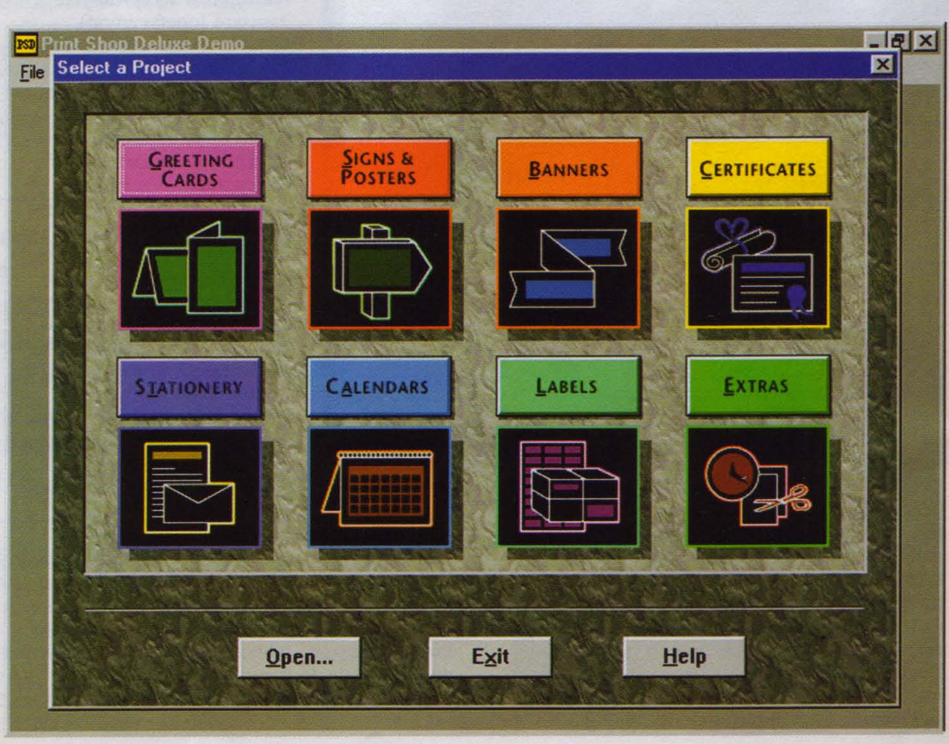
Artysta-

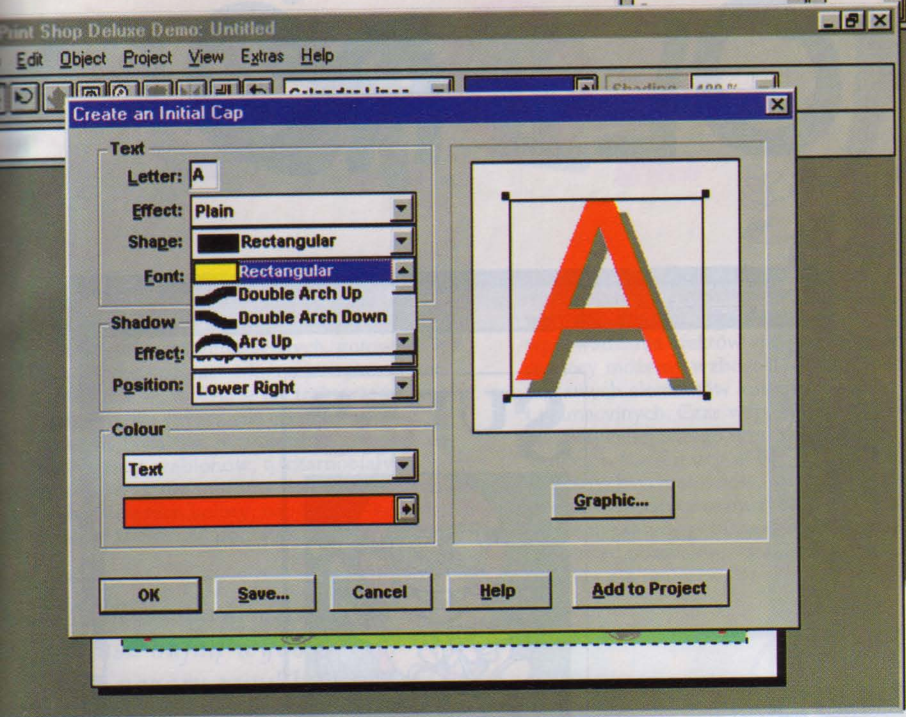
Czy mówią Wam już coś nazwy takie jak Print Artist, Studio M, PrintMaster Gold, Medi8or Entree, Presentation King? Chodzi tu o coraz potężniejszą gałąź przemysłu software'owego: programy do specyficznie pojętego DTP - aplikacje graficzne, które mogą budzić zdziwienie i śmiech tych, którzy szaleją w "świecie" Pagemakera, Photoshopa itd., dla których nie do pomyślenia jest, aby program taki mogło obsługiwać nawet dziecko i ludzie nie posiadający zupełnie talentu plastycznego ani wiedzy o zasadach separacji barw.

Chcę przedstawić Państwu taki właśnie program do domowego "desktop publishing-u", Print Shop Deluxe 3.0. Cechą wszystkich aplikacji tej klasy jest to, że pozwalają realizować dane pomysły graficzne (projekty) z gotowych cegiełek - odpowiednich szablonów i predefinoniowanych formatów. Można więc przygotować barwną etykietkę na kasetę wideo, kartkę urodzinową dla młodszej siostry czy zaproszenie na przyjęcie z okazji obrony pracy magisterskiej bez konieczności zatrudniania

> *"Wybierz rodzaj projektu, teraz grafikę, układ czcionek, naciśnij opcję customize. Czy to wszystko brzmi skomplikowanie? Nie bój się. Oryginalna kartka urodzinowa powstanie szybciej niż myślisz."*

profesjonalnego grafika, krok po kroku samemu planując rozmieszczenie liter, grafiki, kolory, itd. Print Shop proponuje nam ponad 4,5 tysiąca kolorowych obrazków, 73 różnych stylów i wzorców oraz masę krojów i układów czcionek. Przy jego pomocy można stworzyć z gotowych wzorców: napisy, plakaty, transparenty, dyplomy, nagłówki listów, kalendarze, wizytówki, etykiety oraz różnego rodzaju ozdobniki np. na listy. Wszystko to można oczywiście wydrukować. Program prowadzi nas za rękę w procesie tworzenia już od początku. Na pierwszym ekranie wybieramy rodzaj projektu, który chcemy zrobić. Dalej ustalamy sposób pracy - na gotowym materiale (tzn. na istniejących w Print Shopie projekcie - szablonie) czy od "zera". Później klikamy na kolejne wybrane przez nas opcje i już możemy przystąpić do pracy. Opis działania Print Shopa ani instrukcja jego obsługi nie są potrzebne, wszystko jest tu proste i przejrzyste - jeśli wybrałeś dany szablon, teraz za pomocą zestawu odpowiednich narzędzi i gotowych wzorców dowolnie go przekształcasz: wybierasz grafikę, kolory, litery, rozmieszczenie elementów na projekcie itd. Pracujemy w "otoczeniu" przejrzystego systemu menu, paneli opcji, funkcji itd. Operacje wykonujemy klikając na ikony, których znaczenie łatwo przewidzieć. Co mnie najbardziej w Print Shopie zafascynowało, to wielkie możliwości (tego niewielkiego w gruncie rzeczy i raczej niewymagającego przecież programu) do dokonywania zmian, zamian, przekształceń,

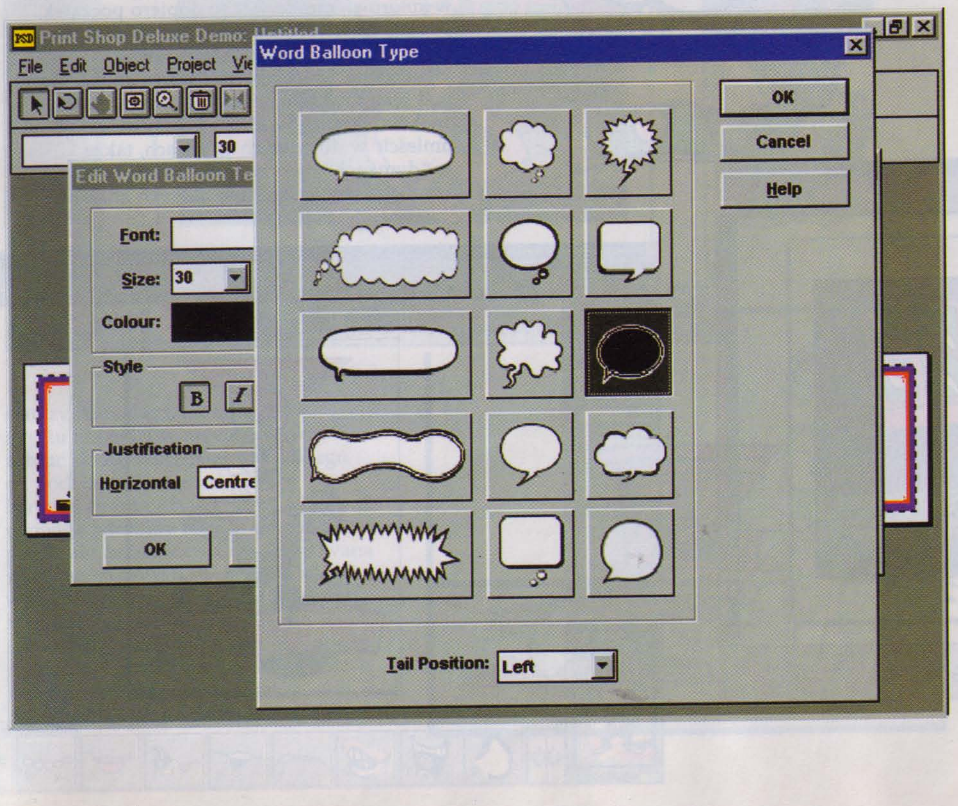




układacz

transformacji. Możemy wybrać i dowolnie obrabiać dosłownie wszystko, co wchodzi w skład projektu: klikamy na napis, a już otwiera się okno np. Headline i wykonujemy operacje na tekście, wybieramy grafikę, a już mamy odpowiednie okno edycyjne, itd. Opcje dostępne w menu pozwalają nam na głębokie ingerowanie w zawartość projektu - zadowolą zapewne nawet starych wyjadaczy "korelowskiego chleba", choćby opcja Project pozwalająca ustalać położenie elementów pracy względem siebie, która zmienia swój charakter w zależności od rodzaju projektu: inne funkcje dla np. kalendarza, inne dla plakatu. Jakie wady ma Print Shop? Zapewne wielu znajdzie tu parę "bugów". Jednak nic nie jest doskonałe. Co chciałbym zarzucić przede wszystkim autorom programu, to pewnego rodzaju uczucie archaiczności, które towarzyszy nam na każdym niemal kroku tworzenia z Print Shop'em: niektóre szablony trudno byłoby uznać za atrakcyjne, wysłanie np. zaproszeń zrobionych przy ich pomocy przysporzyłoby nam w rodzinie czy wśród znajomych wątpliwej sławy. W zasobach grafik nie ma ponadto zdjęć. Dużo brakuje tej aplikacji do pochodzącemu z tej samej klasy takiemu Print Artist 3.0. Jednak mimo wszystko polecam ją ze względu na łatwą obsługę, daleko posuniętą "automatyzację" procesu realizacji projektów i elastyczność.

WARDEN



Print Shop Deluxe
Broderbound

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
tel. (044) 1429273029

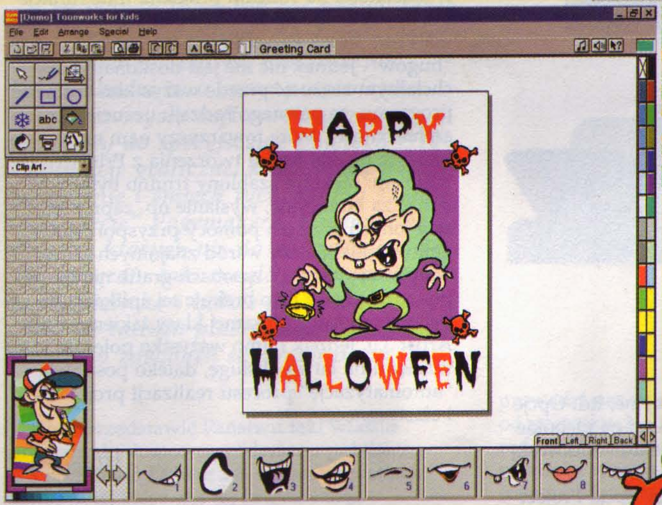
Minimalna konfiguracja
386 DX, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM, Windows

Cena

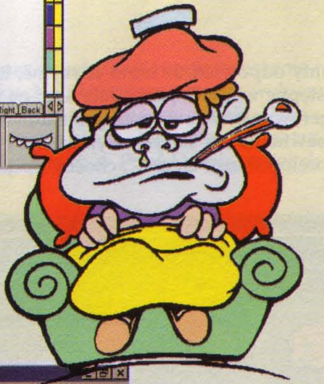
KOLOROW

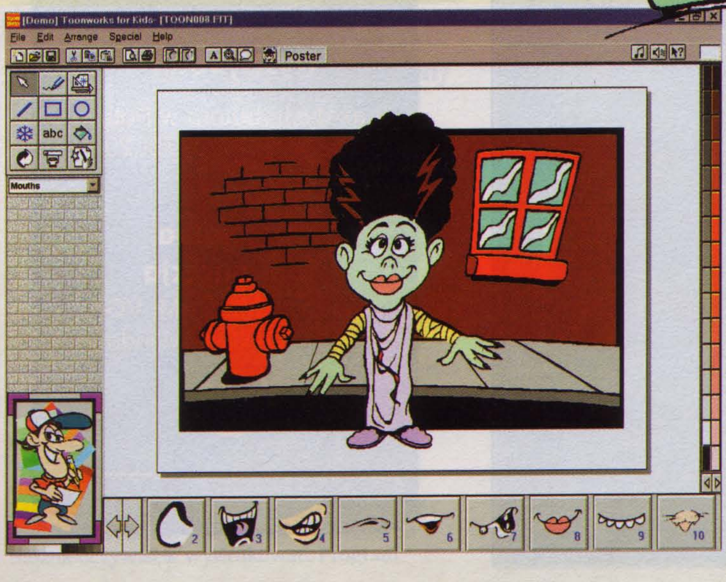
Różnego rodzaju aplikacji graficznych jest bez liku. Wśród nich można wyróżnić grupę programów przeznaczonych dla najmłodszych użytkowników komputerów. W skład tej grupy wchodzą produkty charakteryzujące się wyjątkową prostotą obsługi oraz niezwykle estetyczną i kolorową oprawą wizualną, mającą za zadanie zachęcić nasze pociechy do twórczej zabawy. Oto jeden z takich produktów, który z pewnością wywoła uśmiech na twarzach nie tylko dzieci.

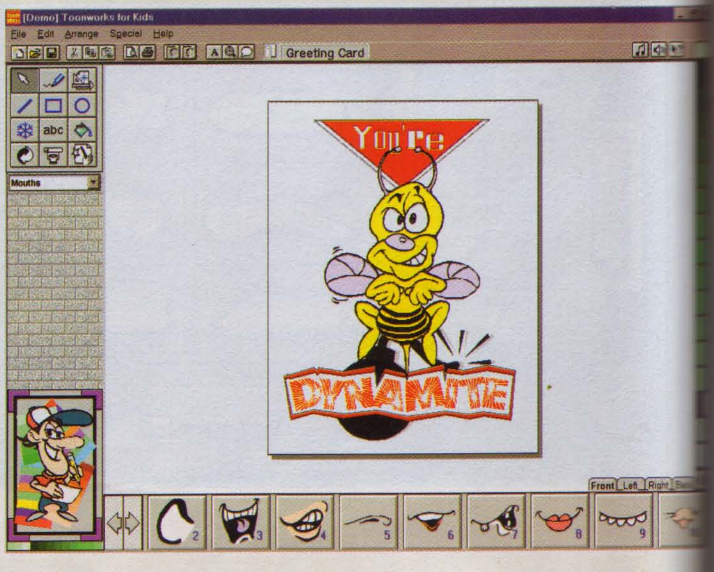
Toonworks jest przeznaczony przede wszystkim do konstruowania zabawnych postaci. Tak, właśnie - do konstruowania. Dzięki odpowiednim zestawom twarzy, oczu, ust, uszu, nosów, włosów i tułowiów można "złożyć" kompletną sylwetkę wymyślonej



postaci. Znajduje się tu jeszcze kilka dodatków, które trudno określić jako normalne - np. mózg, załatana szczelina, głębokie cięcie z założonymi szwami itd.
W ogóle, wszystkie dostępne "akcesoria" do tworzenia postaci są nietypowe. (Sami zobaczcie - prawdziwy odjazd!) Korzystając tylko z tych gotowych elementów, mamy pokaźną liczbę możliwych kombinacji - wszystko zależy od wyobraźni użytkownika, a jak wiadomo, dzieciom jej nie brakuje. Wybrane części możemy praktycznie dowolnie zmieniać, tzn. modyfikować ich wielkość, kolor, a jeśli przyjdzie nam na to ochota, także kształt. Gdy uznamy, że postać jest gotowa, możemy uzupełnić pracę dodając tło lub oprawiając ją w kolorową ramkę. Ale to dopiero początek, patrząc na stworzone przez nas animki, często do głowy przychodzą nam zabawne komentarze, które również warto dodać. Mamy pod ręką cały alfabet i zestaw wielu innych znaków. Różnego rodzaju napisy możemy umieścić w dowolnych miejscach, także w "dymkach", tworząc przy okazji swoisty komiks. Oczywiście wielkość tych znaków,





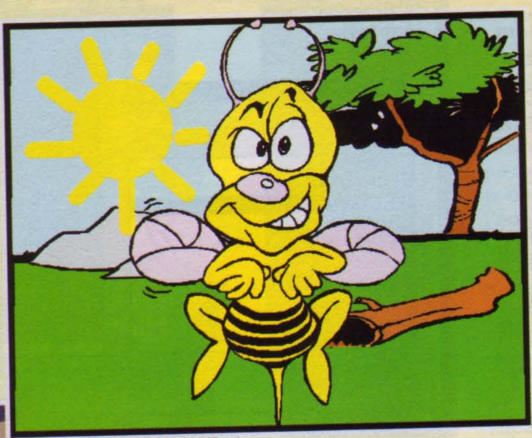


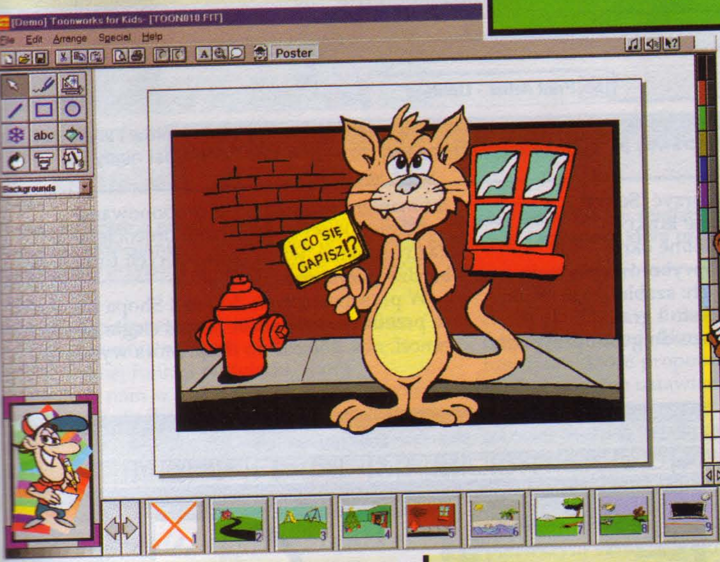
...Y UŚMIECH

podobnie jak rysunków, również możemy modyfikować. Dla szukających inspiracji w pracach innych twórców stworzony został zestaw stu przesympatycznych, gotowych już "do użytku" postaci. Można je wykorzystać takie, jakie są, można je też traktować jako podstawę do stworzenia czegoś zupełnie nowego. Poza tym w programie znajduje się pięćdziesiąt szablonów, tj. czarnobiałych rysunków, które możemy dowolnie rozwijać, dodając do nich kolory, napisy, krótko mówiąc - świetny sposób na początek. No tak, ale

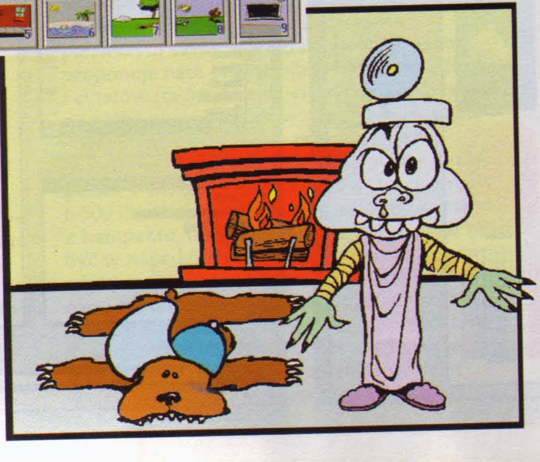
"Lubisz zwariowany humor? Masz bujną wyobraźnię? Ten z pozoru zwykły program graficzny zaaplikuje Ci uśmiech od ucha do ucha."

w końcu może się okazać, że nasza wyobraźnia przerasta gotowe propozycje zawarte w programie. Co prawda nie nastąpi to zbyt szybko, ale taka sytuacja może mieć miejsce. Lecz nie ma się czym przejmować, na tym oczywiście program się nie kończy. Jeśli tylko





starczy nam chęci, możemy przy użyciu narzędzi w nim zawartych, zabrać się za tworzenie wszystkiego od podstaw. Jest to zadanie dla bardziej ambitnych twórców, ponieważ wymaga odrobiny talentu i nakładu pracy, ale za to niczym nie skrępowana wyobraźnia potrafi stworzyć o wiele wspanialsze obrazy. A więc możemy kreślić koła, czworoboki, odcinki i linie, wszystko to kreską o dowolnej grubości i kolorze - pełna dowolność. Jeśli mowa o kolorze, to trzeba przyznać, że jak na produkt przeznaczony dla dzieci, program zawiera imponującą paletę barw - naprawdę jest w czym wybierać. Oprócz tego istnieje szereg opcji do wprowadzania efektów specjalnych. Przy ich pomocy możemy wzbogacić nasze prace o wiele ciekawych elementów kolorystycznych i animacyjnych. Czas wspomnieć o rzeczy niespotykanej w tego typu programach, a mianowicie o muzyce! Podczas tworzenia sympatycznych obrazów, towarzyszy nam równie sympatyczna muzyka, która chwilami działa naprawdę pobudzająco na wyobraźnię. To bardzo pomysłowy dodatek, wyrazy uznania dla twórców. Rzecz jasna, istnieje



możliwość zachowania gotowych prac dla potomnych, na dysku. Ale ale, przecież na tym nie koniec. Uśmiechnięte, często szalone, twarzyczki nie muszą przecież istnieć jedynie na monitorze komputera! Przecież można je wydrukować. Tutaj stają przed nami nowe możliwości. Proszę sobie wyobrazić, jaką frajdę mogą przynieść własnoręcznie zaprojektowane, niepowtarzalne, pocztówki, plakaty, okładki. Tego nie można kupić w sklepie, dziecko (?) zaś będzie miało prawdziwą satysfakcję z wykonanej pracy. Na koniec małe podsumowanie: produkt jest z pewnością ciekawą propozycją i sprawi dużo przyjemności nie tylko dzieciom, ja jestem tego najlepszym przykładem. Chociaż miałem do czynienia z niejednym programem graficznym tego typu, Toolworks dla dzieci wciągnął mnie bez reszty w swój kolorowy i zabawny świat. Miałem okazję testować jeszcze wersję anglojęzyczną tego programu, ale wiadomo jest, że już wkrótce ma się ukazać jego polska wersja. Prawdziwa gratka! Gorąco polecam.

MUSIAŁEK

CD-ACTION

Toonworks
Microforum

Dystrybutor
Techland
☎ (064) 347813,
fax (064) 347813

Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM,
Windows

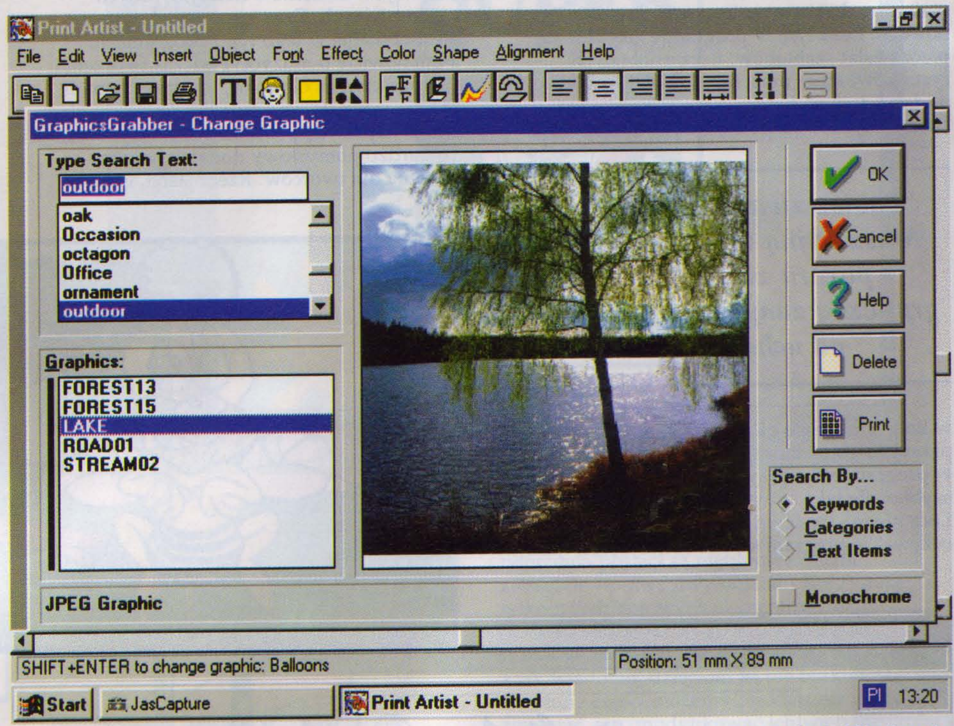
Cena
☎

Rękoczyn

Skąd znamy tę nazwę? Kojarzy się ona przede wszystkim ze świetnie zrobionymi przygodówkami i symulatorami. A tu proszę - program do DTP firmowany przez Sierrę. Twórcy Phantasmagorii spróbowali sił w nowej dla siebie dziedzinie. I co z tego wynikło? Niech każdy przekona się sam. Od siebie powiem tylko tyle, że przez długi czas nie mogłem ochłonąć z emocji towarzyszącym pracy z Print Artist 3.0.

Program ten, podobnie jak przedstawiany w niniejszym numerze Print Shop Deluxe to aplikacja do tworzenia własnych, domowych publikacji, projektów, dokumentów graficznych. Można tu opracować własnoręcznie kartki imieninowe, różnego rodzaju napisy, plakaty, afisze, kalendarze, etykiety itp. Wszystko to bez korzystania z usług Photoshopa czy Corela. W procesie tworzenia wykorzystujemy gotowe wzorce i szablony oraz predefiniowane ustawienia kolorów, kształtów, rozmieszczeń danych elementów w dokumencie. W Print Artist proces ten został moim zdaniem uproszczony do maksimum.

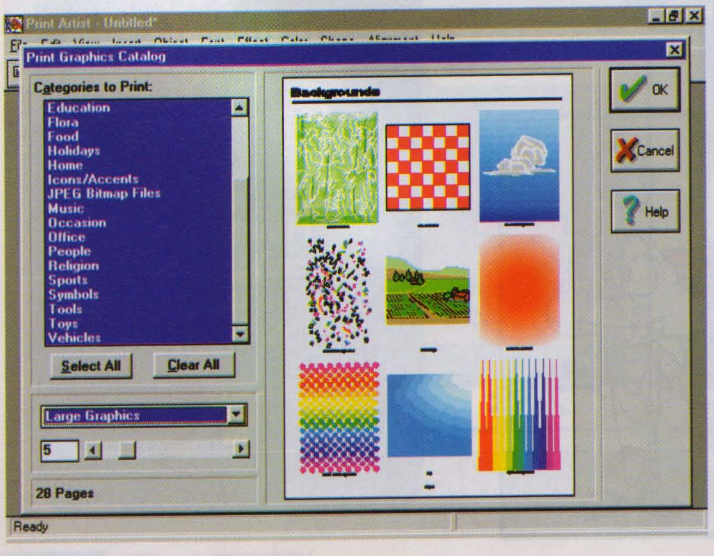
Całość obsługuje się bardzon łatwo, w oparciu o dobrze i mądrze skonstruowany system menu, odniesień, opcji, ustawień itd. Dzięki temu nie ma takiego momentu, kiedy czujemy, że gdzieś utknęliśmy i jedyną metodą na wybrnięcie z tej sytuacji jest wymazanie rezultatów dotychczasowej pracy i rozpoczęcie obróbki nowego dokumentu. Początek programu to okno, w którym dokonujemy pierwszego wyboru - tego, nad czym chcemy pracować, co chcemy przy

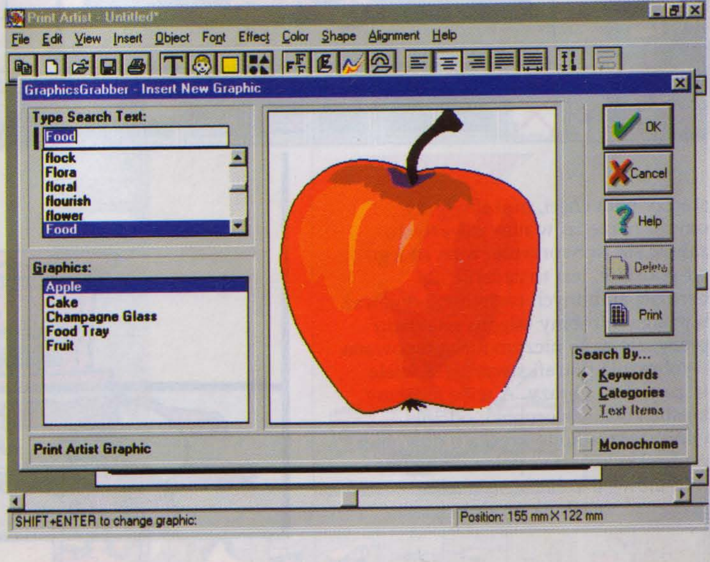


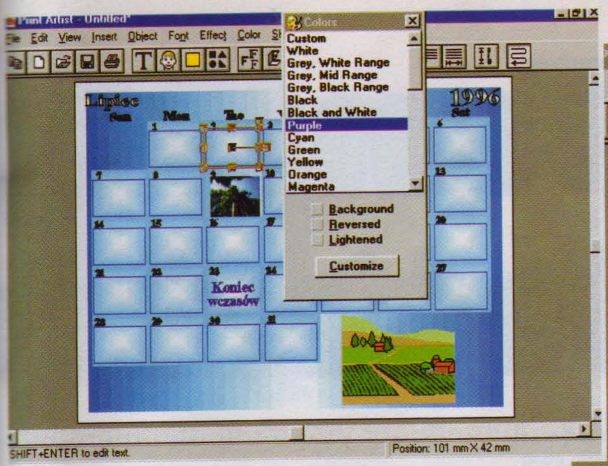
Kilka tysięcy ilustracji, ponad tysiąc wzorców i szablonów, kilkadziesiąt atrakcyjnych fontów i zbiór dwustu zdjęć tworzą warunki do naprawdę przyjemnej pracy. Zmieniasz, co chcesz, ale Print Artist nigdy nie zostawi Cię na łasce losu.

pomocy Print Artista stworzyć (Select Document Type). Następne kroki to przechodzenie przez podobne okna i dokonywanie kolejnych wyborów, z tym że już bardziej szczegółowych: szablon, położenie kartki, rozmieszczenie tekstu i grafiki w dokumencie, itd. Od razu do gustu przypadła mi maniera programu do proponowania użytkownikowi w każdym momencie, przy każdym oknie, wielu ikon, których funkcje są bardzo przydatne.

W przeciwieństwie do Print Shopa nie trzeba tu przedzierać się przez okna i ciągle wciskać cancel, aby dotrzeć do opcji, która występuje







To nie jest kolejna przygodówka z Sierry. Chociaż...kto wie? Nowoczesny wygląd, duże możliwości, niewielkie wymagania, szeroka gama dostępnych szablonów i wzorców, które proponuje Print Artist to niesamowita przygoda w świecie barw i obrazków.

jedynie na pierwszym ekranie. Równie łatwe jest dokonywanie wyborów - dzięki rozbudowanej funkcji podglądu, która towarzyszy nam w każdym momencie, zawsze wiemy, co wybraliśmy i czego możemy oczekiwać (co nie zawsze działało w przypadku

"Plakat, afisz, widokówka, zaproszenie, dyplom, laurka, kalendarz ... pudełeczko i kolejka. Wszystko to jest w zasięgu ręki, gdy w pobliżu znajduje się ten Artysta."

programu Broderbounda, który nie chciał nieraz pokazywać w projekcie grafiki, na którą kliknęliśmy w odpowiednim oknie wyboru). Praca na ekranie edycyjnym również należy do przyjemności, a cztery główne ikony (wstaw grafikę, wstaw tekst, wstaw wypełniony obiekt, umieść kształt podstawowy) wraz z funkcjami, które spełniają (edytowanie poszczególnych części obiektów w dokumencie i naprawdę dowolne ich modyfikowanie) i dodatkowymi funkcjami, które proponują (ciekawe predefiniowane ustawienia kształtów napisów, efektów itp.) uważam za rewelację. Do ciekawych opcji należy też zapewne możliwość robienia różnego rodzaju układanek czy składanie różnych obiektów - na przykład ozdobnego pudełka na Dzień Matki czy papierowej kolejki (funkcja Crafts na pierwszym ekranie programu). Print Artist proponuje nam bogate biblioteki grafiki, fontów i cytatów (ta ostatnia zawiera kilkaset cytatów na różne okazje - zbiór wywołuje się w oknie edycyjnym tekstu, które pojawia się po wciśnięciu ikony Insert Text). W sumie jest tu ponad 1 100 gotowych wzorców dokumentów, 6 500 ilustracji i 200 zdjęć (grafika jest czytana z kompaktu, dlatego w trakcie pracy płyta musi być w napędzie) oraz 100 fontów. Do edytowania grafiki program proponuje nam okno typu GraphicGrabber, które umożliwia dużą dowolność w przekształcaniu obiektów. Rysunki i obrazki można oczywiście także importować, na przykład ze zbiorów Print Shopa. Aplikacja graficzna Sierry to udany eksperyment. Zaproponowany nam tu został produkt pod każdym względem atrakcyjny - posiadający wiele możliwości, łatwy w obsłudze, prezentujący się świetnie i nowocześnie (czego nie można powiedzieć np o PrintShopie). Dzięki niemu można naprawdę umilić sobie życie na przykład podczas przygotowywania party: w zabawnie zaprojektowanych kopertach wysyłamy barwnie zdobione zaproszenia, gości przywita fantazyjny transparent, a wszystkich ubierzemy w cudaczne czapeczki złożone z szablonów z Crafts. Na koniec powtórzę tylko to, co napisałem we wstępie: nazwa Sierra w połączeniu z aplikacją DTP - przyciągnęło mnie to, zaciekawiło, a później była już tylko zabawa. Zobacz sam.

MARIUSZ TUROWSKI

Print Artist

Sierra

Dystrybutor

IPS Computer Group
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

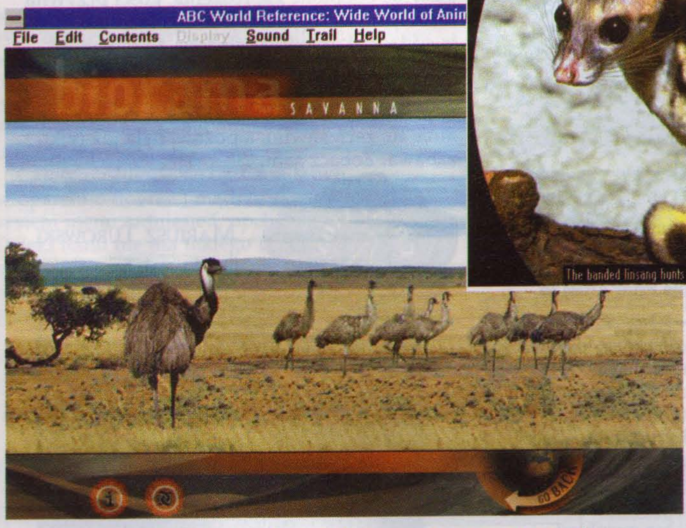
386 DX, 4 Mb RAM, CD-ROM

Cena

Wspaniały świat zwi

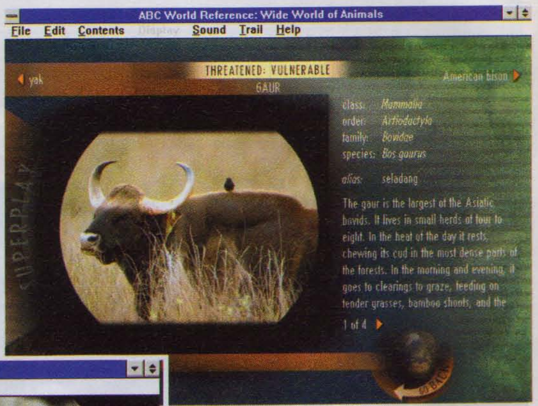
Nasza planeta jest jedynym w swoim rodzaju ośrodkiem żywych istot. Często nie zdajemy sobie sprawy z tego, jak bogata ilość gatunków zwierząt zamieszkuje ten stosunkowo niewielki przecież obszar. Aby ogarnąć chociaż powierzchownie to wielkie zbiorowisko, jakim jest świat zwierząt, trzeba posłużyć się potężnymi encyklopediami i poświęcić wiele czasu na odpowiednie studia. Faktem jest, że nie każdy ma na to ochotę, dlatego wymyślono coś tak wygodnego i przyjemnego w użyciu, jak encyklopedia multimedialna. Dzisiaj przedstawiamy Państwu program Wide World of Animals, dzięki któremu w stosunkowo krótkim czasie można wzbogacić swoją wiedzę na temat świata zwierząt o nowe, cenne i ciekawe wiadomości.

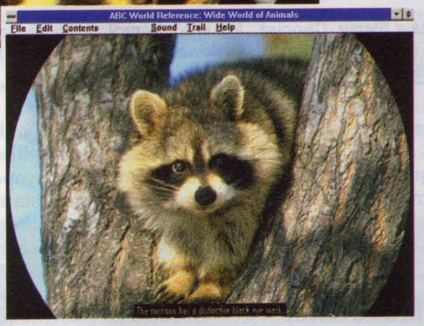
Od pierwszych chwil po uruchomieniu, program robi bardzo dobre wrażenie. Jest starannie wykonany i posiada estetyczną oprawę graficzną. Naszym oczom ukazuje się obraz Ziemi, który jest jednocześnie centralną częścią głównego menu. Do dyspozycji mamy cztery rodzaje widoku globu ziemskiego: rzeczywisty obraz z kosmosu, grupy roślinności i strefy klimatyczne, mapa fizyczna oraz mapa polityczna. Każdy z nich daje nam szybką możliwość zorientowania się w powiązaniach między poszczególnymi gatunkami a miejscami ich występowania. Glob możemy dowolnie obracać, zbliżać, oddalać oraz zaznaczać wybrane punkty,



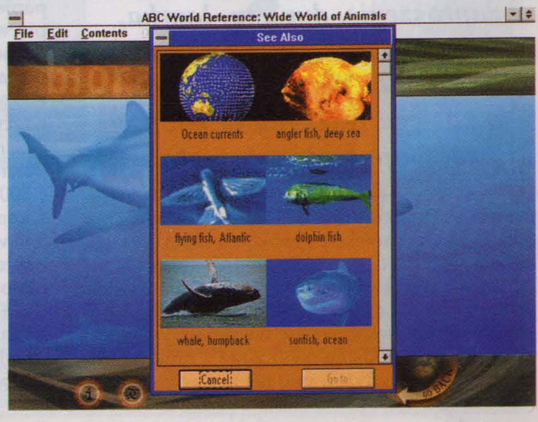
Stada szybkonogich strusi można spotkać na rozległych obszarach sawanny. Czy one naprawdę chowają głowę w piasek? Zwierzęcy świat naszej planety kryje wiele fascynujących tajemnic. Przyjrzyj mu się bliżej!

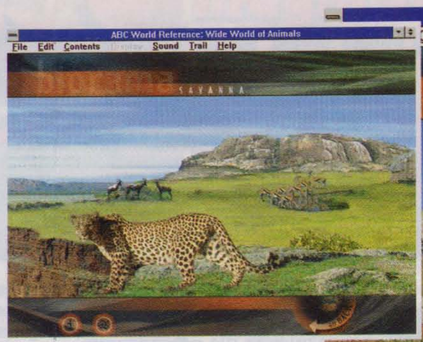
przyporządkowywując im nazwę, obrazek i dodatkowy opis. W ten sposób sami możemy "zagospodarować" obszar planety tak, aby było nam jak najwygodniej orientować się w jej strukturze oraz kojarzyć poznawane gatunki z konkretnymi miejscami. Oprócz tego, po wybraniu gatunków zwierząt, na mapie świata automatycznie zostają zaznaczane tereny ich występowania. Encyklopedia jest bardzo przyjazna w obsłudze. Poruszamy się po niej według intuicyjnie rozmieszczonych okien i menu. Poszukiwania wybranego obiektu mogą przebiegać na kilka sposobów, na przykład przez przestudiowanie spisu wszystkich gatunków zawartych w encyklopedii bądź też po wpisaniu poszukiwanej nazwy do odpowiedniego okna. Istnieje możliwość przejścia do konkretnych grup zwierząt (ssaki, płazy, ryby, gady, ptaki), zagrożonego gatunku, miejsca występowania w środowisku naturalnym, państwie lub dalsze szukanie według kluczowych słów opisujących cechy zwierząt.



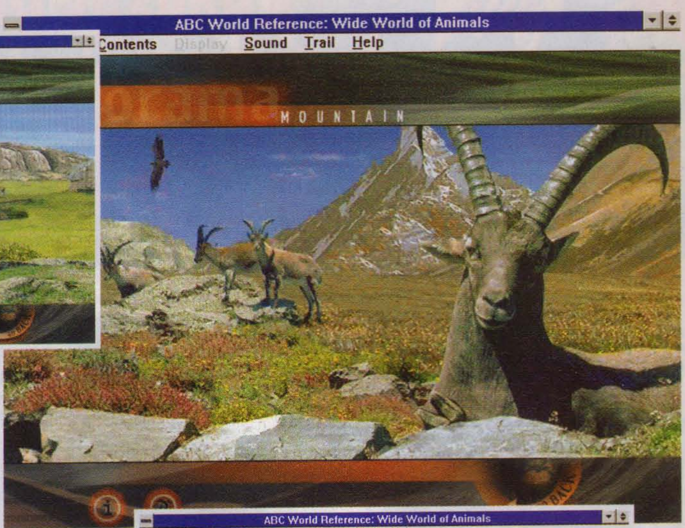


Użytkownicy o bardziej ścisłych umysłach, mogą sięgnąć do działu statystyki, gdzie znajdą wygodnie pogrupowane dane pozwalające na szybkie zorientowanie się w omawianym temacie. Teksty towarzyszące omawianym gatunkom to swoiste menu dopuszczające uzupełnianie czytanych informacji w bardzo szerokim zakresie.
Znajdują się tu wyróżnione słowa, po kliknięciu na które zostają wyświetlone dodatkowe wiadomości. Program daje nam możliwość korzystania z narracji oraz muzyki (bardzo dobrze dobranej do omawianego tematu). Przy tekstach informacyjnych znajdują się zdjęcia, które prezentują się wspaniale, szczególnie w wysokiej rozdzielczości. Równie atrakcyjnie wyglądają





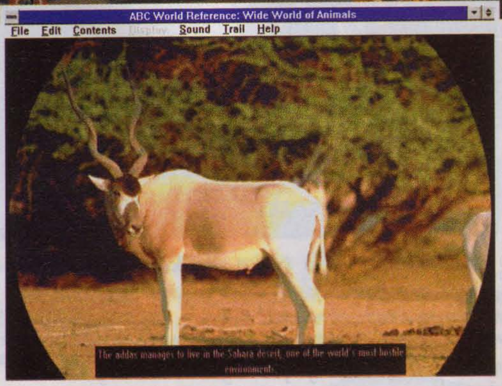
Dostojny i niebezpieczny. Choć sam jest drapieżnikiem, często pada ofiarą człowieka.



filmy (niestety są one zawarte przy opisie tylko niektórych zwierząt, poza tym są to jedynie kilkusekundowe scenki, no ale jest to zrozumiałe, że opracowując tak obszerny temat, ponad 700 gatunków!, i mieszcząc go na jednym krążku CD, trzeba było pójść na jakieś ustępstwa). Wide World of Animals posiada też dłuższe filmy, które pojawiają się przy omawianiu poszczególnych ekosystemów. Są tu również różnego rodzaju animacje poklatkowe, wyjaśniające w bardzo przystępny sposób skomplikowane zagadnienia. Gdy zmagazynujemy już w swoich głowach cenne informacje, możemy je sprawdzić za pomocą, wierzcie mi - naprawdę zabawnych, testów, zmuszających do częstych salw śmiechu. Test odbywa się według klarownych zasad - trzeba po prostu wskazać prawidłowe rozwiązanie. Na każdą odpowiedź mamy limitowaną ilość czasu. W zabawie udział mogą brać jedna, dwie lub trzy osoby. Za każdą prawidłową odpowiedź uzyskujemy jednostki mil migracyjnych - naszym zadaniem jest odbycie podróży dookoła świata i powrót do miejsca startu. Musimy zmieścić się w dwunastu rundach. Po każdej z nich, zależnie od osiągniętego wyniku,

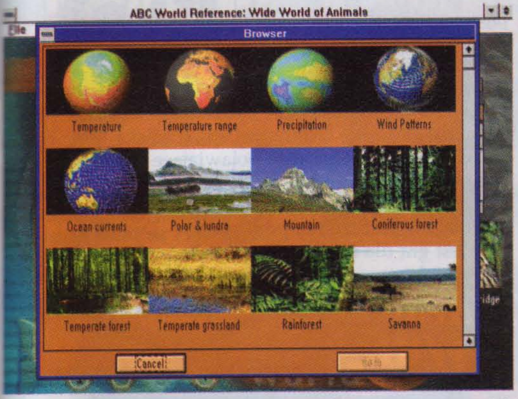
"Poznaj niezwykły świat zwierząt. W kilka godzin zobaczysz więcej, niż widziałeś w ciągu całego życia! Dzięki tej wyprawie poznasz smak prawdziwej przygody!"

oglądamy odpowiedni filmik i zabawnie dobrany komentarz. Tak w skrócie przedstawia się ten interesujący program, wyprodukowany przez Electronic Arts. Cóż mogę dodać na koniec? Produkt jest z pewnością wart uwagi,



szkoda tylko, że nie został całkowicie spolszczony. Instrukcja co prawda jest w języku polskim, ale chciałoby się oczywiście czegoś więcej... Tak czy owak życzę dobrej zabawy.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI



Wide World of Animals
Creative Wonders
Electonic Arts

Dystrybutor
IPS Computer Group
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
486 DX, 8 Mb RAM, SVGA, MYSZ, CD-ROM

Cena
134,20 zł

Antyterrorystyczna misja

Deadline to gra tylko dla koneserów. Jeżeli nie jesteś namiętnym wielbicielem nietypowych strategii i zagadkowych klimatów znanych z takich produkcji jak Syndicate czy UFO raczej ją sobie odpuść. Nie znajdziesz tu ani fajerwerków rzeczywistości wirtualnej ani fotorealistycznej grafiki, ani nawet mrożących krew w żyłach scen walki. Najistotniejszym elementem rozgrywki jest planowanie posunięć przed właściwą akcją, która będzie przebiegać w tak błyskawicznym tempie, że nie zauważysz nawet, kto Cię przed chwilą zastrzelił. Właściwie nie jest to zwyczajna gra strategiczna, a raczej "symulator" dowodzenia oddziałem antyterrorystycznym.

Świat u schyłku XX wieku zalewa fala przemocy. Wielkie aglomeracje stały się schronieniem dla rozmaitych przestępców, degeneratów, psychopatów i fanatyków. Na całym globie powstają niezliczone organizacje przestępcze zdolne popełnić każdą zbrodnię, by zrealizować plany zrodzone w chorych umysłach lub po prostu dla osiągnięcia zysku. Porwania zakładników, okupowanie budynków publicznych, wymuszenia okupów zdarzają się na porządku dziennym. Społeczeństwa cywilizowane bronią się przed terrorystami powołując do życia specjalne brygady złożone z najlepiej wyszkolonych komandosów uzbrojonych w najdoskonalszy sprzęt. Nigdy nie przypuszczałeś, że kiedykolwiek przypadnie Ci zaszczyt dowodzenia jedną z takich grup? A jednak, tak się stało. Na czele kilkunastoosobowego oddziału, mając do dyspozycji dobrze wyposażony arsenał i zaplecze logistyczne, będziesz musiał wypełnić szereg misji wymagających od Ciebie zdolności przewidywania wydarzeń, opracowywania taktyki i planowania najdrobniejszych posunięć z precyzją szwajcarskiego zegarmistrza. Jak już wspomniałem, najważniejsze dla powodzenia operacji jest opracowanie przed akcją odpowiednich planów strategicznym. Na mapie terenu działań musisz oznaczyć kolejne ruchy swoich podwładnych, wydać im szczegółowe rozkazy, przydzielić funkcje i wyekwipować. Pamiętaj, że nawet najmniejsza pomyłka może skończyć się śmiercią wszystkich żołnierzy lub zakładników. Wbrew pozorom, masakra w szeregach agresorów także nie będzie mile widziana przez dowództwo, więc staraj się ich raczej aresztować (Capture) niż likwidować (Eliminate). Ogromną zaletą gry jest przypisanie wszystkim bohaterom (zarówno terrorystom, komandosom jak i zakładnikom) pewnej dozy inteligencji i swobody ruchu - nie zdziw się więc, gdy jednemu z Twoich asów nagle puszczą nerwy i ni stąd ni zowąd strzeli w łeb pojmanemu przestępcy. W trakcie akcji będziesz mógł co

Nigdy nie przypuszczałeś, że przypadnie Ci zaszczyt dowodzenia jedną z takich grup?

prawda sterować ruchami każdego z członków ekipy, lecz w większości wypadków na niewiele się to zda. Fabuła Deadline jest naprawdę oryginalna - tego typu gier powstało dotychczas niewiele, jednak niezbyt zaawansowanych graczy może odstraszyć bardzo wysoki stopień trudności. Nie będę ukrywał, że ukończenie każdej misji wymaga żmudnego powtarzania cyklu: zaplanuj akcję, odpal ją,

> ***"Frakcja Czerwonej Armii w Niemczech, Akcja Bezpośrednia we Francji, ETA w Hiszpanii, Czerwone Brygady we Włoszech to nazwy budzące grozę. Stań do walki z krwawym ekstremizmem!"***

sprawdź co nie wyszło, skoryguj błędy, odpal na nowo (bardzo pomocna okazuje się możliwość nagrywania stanu gry na dysku). Osobom, którym ten rodzaj zabawy przypadnie do gustu z pewnością nie będzie przeszkadzać oprawa graficzna z minionej epoki (niska rozdzielczość, znikające i pojawiające się ściany obiektów) oraz błyskawiczny przebieg akcji, który uniemożliwia uchwycenie szczegółów wydarzeń. Jeszcze raz podkreślam - Deadline nie jest grą dla każdego, to gra dla wybranych!

KUBA RAJPER

Społeczeństwa bronią się przed terrorystami powołując do życia specjalne brygady złożone z najlepiej wyszkolonych komandosów uzbrojonych w najdoskonalszy sprzęt.

Deadline

Psygnosis

Dystrybutor

CD Projekt
☎ (22) 250703, 258202
fax (22) 257151

Minimalna konfiguracja

486 DX/33, 8 Mb RAM, SVGA 1MB, MYSZ, CD-ROM

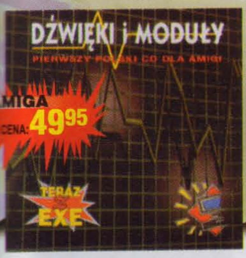
Cena

119,00 zł

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIE

TAJEMNICZY KUPON NR 4

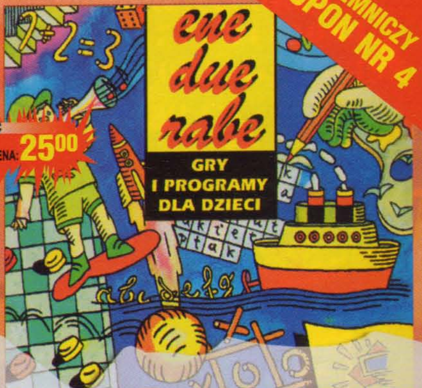
WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT



Pierwszy polski kompakt dla Amigi. Zawartość to moduły (Protracker, Fred, Future Composer, Octamed) oraz podzielone tematycznie sample.

Kolekcja polskich grafik, animacji, muzyki, raytracingów i oczywiście dem. Ponadto nieosiągalny nigdzie zbiór krajowych magazynów dyskowych, najlepsze prace z Intel Outside, GFX Compo Magazynu Amiga.

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.



Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

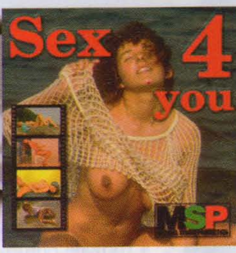
Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

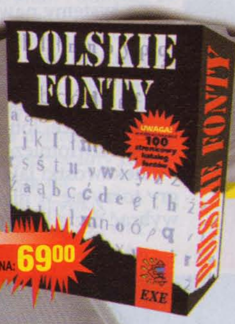


Brak słów. To trzeba zobaczyć. SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

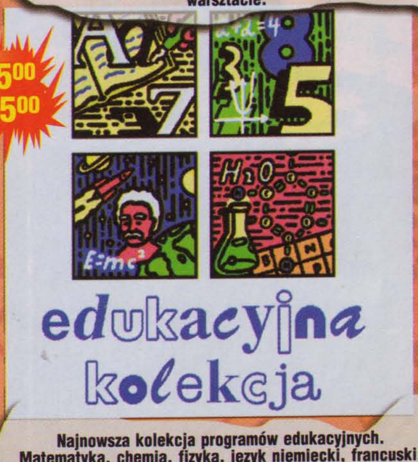
Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.



- CD ROMx4 165,00
- CD ROMx6 250,00
- SIMM 4MB 110,00
- DYSK CD-R 35,00
- MODEM/FAX 2400 wewnętrzny 65,00
- CD MAGAZYN nr 2,3,4,5 19,95
- oraz ponad 500 innych tytułów dla których dziś miejsca zabrakło

PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY



Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

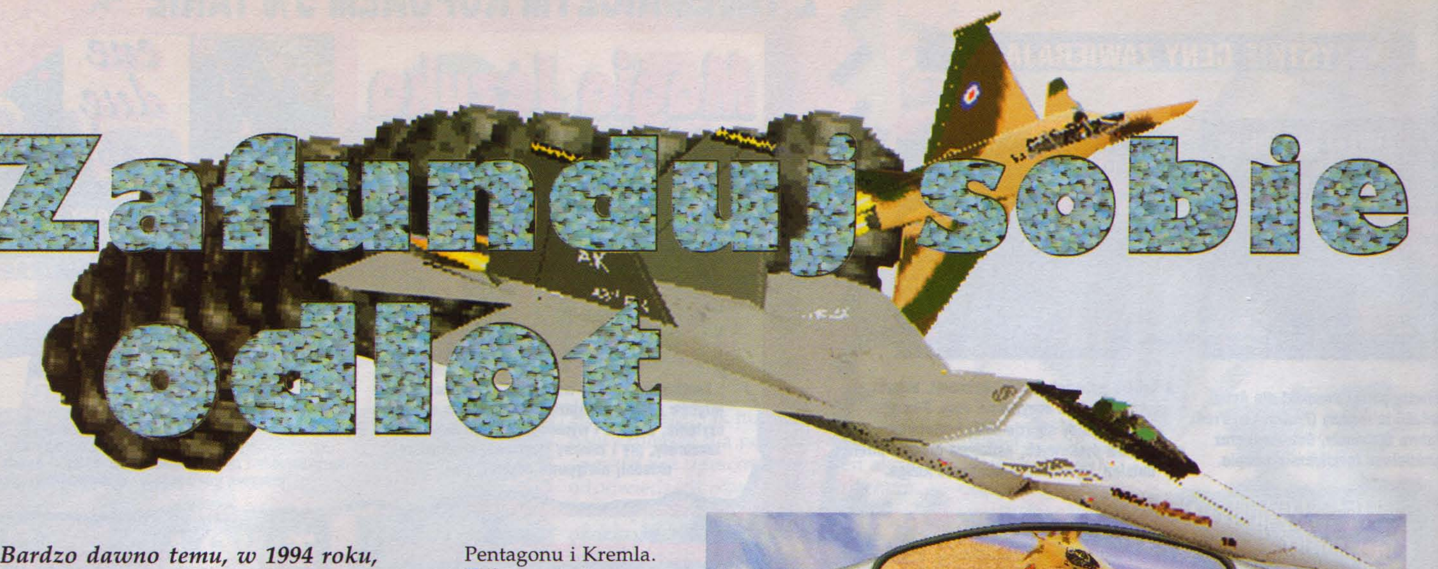
POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE

TYLKO U NAS TAAK TANIO
KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 zł

EXE

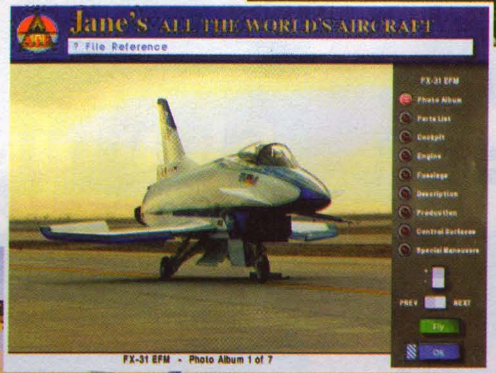
Sklep firmowy EXE: DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
Biuro Handlowe: ul. Kolista 4, Wrocław, fax (071) 55 83 82, 34 388 61 w. 235
Adres dla korespondencji: EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57

Zafunduj sobie odlot

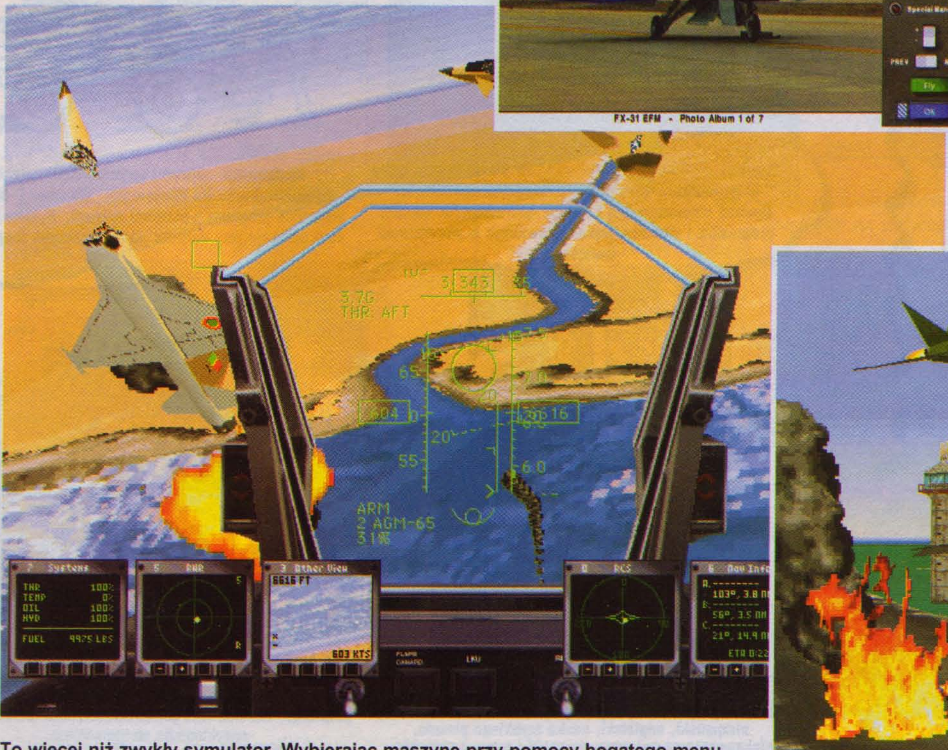


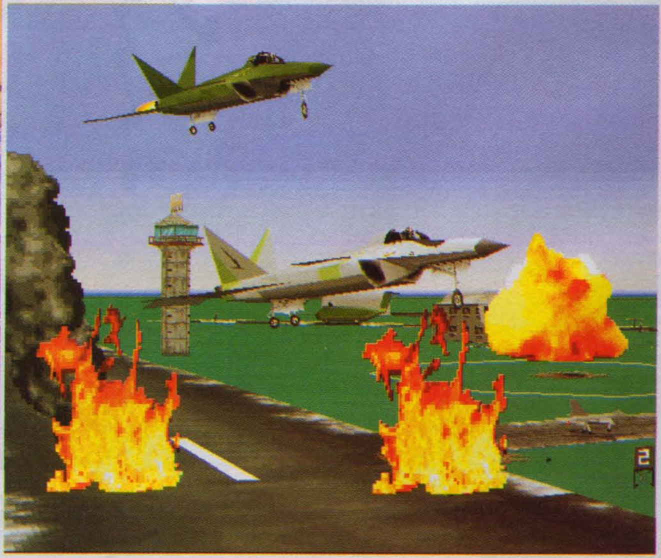
Bardzo dawno temu, w 1994 roku, firma Electronic Arts wydała rewelacyjny jak na tamte czasy symulator US Navy Fighters. Wydawałoby się, że przez długi czas nie pojawi się program, który mógłby zaproponować większy realizm walki, większą liczbę dostępnych samolotów i uzbrojenia oraz większe... wymagania sprzętowe.

Tymczasem właśnie się pojawił. Spokój w domu skończył się wraz z pojawieniem się na półce z programami pudełka z enigmatycznym napisem A.T.F. Potem był już tylko ryk otwieranej przepustnicy, świst rakiet, paniczne okrzyki skrzydłowych i eksplozje spadających na ziemię bomb. Z początku byłem przekonany, że w grze oferującej aż 14 samolotów żaden nie może być dokładnie odwzorowany. Jednak już sam widok opasłej i naszpikowanej szczegółami technicznymi instrukcji pokazał mi, jak bardzo się myliłem. W odwiecznym konflikcie między realizmem a prostotą obsługi Electronic Arts postawił na realizm. Gra jest firmowana przez Jane's Information Group - wydawnictwo, z którego dorobku korzystają wojskowi Pentagonu i Kremla. Dokumentacje samolotów dokładniejsze od tych, które zawiera gra mogą się znajdować chyba tylko u samych producentów. Porażająca jest ilość dostępnego uzbrojenia: 6 typów działek, 11 pocisków powietrze-powietrze bliskiego zasięgu, 6 pocisków przechwytujących , 10 pocisków naprowadzanych



laserem lub radarem typu powietrze-ziemia, 4 rodzaje bomb, 2 typy rakiet powietrze-ziemia, 2 pociski przeciwczołgowe oraz niespodzianka: fikcyjny pocisk AEMP - 1 EM Pulse o zasięgu 50,7 mil morskich naprowadzany radarem aktywnym. Niszczy on systemy nawigacyjne przeciwnika - H.U.D, radar itp. Opis obiektów Twoich i wroga, jakie możesz napotkać w grze, zajmuje cztery strony napisane bardzo drobną czcionką. Są wśród nich samoloty, śmigłowce, lotniskowce, baterie przeciwlotnicze, czołgi itd., a nawet takie ciekawostki jak cysterny z paliwem. Akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości. Możesz wybrać dwie kampanie: Egipt 1998 bądź





To więcej niż zwykły symulator. Wybierając maszynę przy pomocy bogatego menu możesz sprawdzić wszystkie jej parametry. Bardziej dokładni od twórców A.T.F. są chyba tylko konstruktorzy tych maszyn...

Rosja 2002. Jeśli nie masz ochoty rozgrywać od razu całej kampanii, możesz zdecydować się na jedną z ponad trzydziestu pojedynczych misji, utworzyć własną misję przy pomocy edytora lub też zdecydować się na coś, co ma do zaproponowania tylko komputer - grę z przyjaciółmi przez sieć lub modem. Wszystkie misje w grze są bardzo dokładnie opracowane, jeśli jednak uważasz że to zbyt mało, możesz dzięki opcji Create Quick Mission sam określić wszystkie parametry misji. Wybierasz kraj, nad którym będziesz toczył powietrzne pojedynki (mogą to być Francja, Egipt albo Rosja), przy czym wybór narodowości nie decyduje o typie samolotu, na którym będziesz latał. Pamiętaj, że dawno minęły czasy, kiedy samotny pilot mógł coś osiągnąć. W grze ważna jest ścisła współpraca z Twoim skrzydłem (jeśli zdejmą Ci wszystkich, Twojego ogona będzie już pilnował tylko przeciwnik). Pamiętaj o wyborze właściwego samolotu i rodzaju uzbrojenia. Co z tego, że B-2A Spirit jest niewykrywalny dla radaru? - jeśli Twoja misja polega na zniszczeniu wroga w powietrzu, szybko zrozumiesz, że bombowca nie da się używać jako myśliwca. Samoloty dostępne w grze to: wspomniany B-2A, F-22 Rapier, F-117 A Night Hawk , Dassault Rafale, Grumman X-29,Rockwell/Dasa X-31A EFM, AV 8B Harrier II Plus, F-14B Tomcat, F/A-18 Hornet, BAE Sea Harrier, SU-33 Flanker-D, YAK-141 Freestyle, AC-130U Spectre (w kampaniach dostępnych jest tylko pierwszych siedem). Jeśli uważasz, że zestaw ten zapewni Ci szybkie i bezproblemowe opanowanie nieba, to strzeż się - pozornie czyste przestworza mogą zaroić się nagle od wrogich Euroofighter-ów, MIG-ów 31 czy Mirage-ów 2000. Na koniec jedna rada: na swoim wzroku polegaj bardziej niż na radarze! Nawet chwilowe włączenie elektronicznych systemów namierzających może ujawnić wrogowi Twoją pozycję. A co stanie się, jeśli jego radar jest lepszy niż Twój? Skutki proponuję sprawdzić w praktyce.

LORD YABOL

CD-ACTION

A. T. F.

Electronic Arts

Dystrybutor

IPS Computer Group
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

Cena

146,40 zł

Numery archiwalne do nabycia w siedzibie redakcji tel./fax (071) 3412083, (071) 3437071 wew. 338.
Cena jednego egzemplarza: 9,50 zł

Numery archiwalne

na dysku CD m.in.: A.D. 2044, Crusaider: No Remorse, Extreme Pinball, Mortal Kombat 3, Tekwar, Worms, The Need for Speed, Last Bounty Hunter

na dysku CD m.in.: Polanie, Hexen, Wing Commander IV, Ptaki Polski, Super Memo, Duke Nukem 3D, Silent Thunder A10, Primal Rage

na dysku CD m.in.: Quake, Settlers II, Atlas Polski, S.T.O.R.M., Gender Wars, Orion Burger, AH64 Longbow, Realimation

O tej grze jest już głośno od roku. Zapowiadano ją z wielkim hukiem, czyniono niesamowite przygotowania, ruszyła kampania reklamowa, po czym ... wszystko jakoś ucichło, Bóg wie czemu. Podobno Virgin Interactives wstrzymywało się z prezentacją, aby

przeczekać szum, jaki narobiły Warcraft 2 i C&C, podobno programiści wprowadzali jakieś ulepszenia, podobno... nieważne. Ważne jest to, że w końcu, po wielu miesiącach oczekiwań gra WRESZCIE JEST!!! To znaczy - w tej chwili istnieje wersja demo, ale komercyjny produkt powinien pojawić się dosłownie na dniach. W każdym razie to, co już możemy zobaczyć chyba wynagradza nam tak długie oczekiwania. Moim zdaniem Z jest kandydatem na przebój roku w kategorii prostych gier strategicznych, dziejących się w czasie rzeczywistym. Przy czym moim zdaniem dryfuje ona wyraźnie w stronę gier akcji. Element strategii, choć niewątpliwie bardzo tu znaczący, jest jakby na drugim planie. Wada to czy zaleta? Cóż - to kwestia gustu...

Polem walki w Z jest pięć planet o zróżnicowanym ukształtowaniu terenu (pustynia, kraina wiecznych śniegów, strefa umiarkowana, itp.). W sumie mamy do zaliczenia dwadzieścia misji. Istnieje możliwość grania w sieci (do 4 graczy naraz) oraz przez modem. Celem gracza w każdej misji jest unicestwienie wroga poprzez zniszczenie jego bazy głównej. Zaczynamy walkę mając do dyspozycji tylko swoją bazę. Jednak na polu bitwy znajduje się wiele obiektów (neutralnych), które możemy zająć i wykorzystać dla swoich celów. Stacje radarowe umożliwiają nam śledzenie posunięć przeciwnika, zaś w fabrykach produkujemy roboty-żołnierzy oraz pojazdy bojowe. W sumie nie ma tych budowli zbyt dużo (porównując z mnogością struktur w Warcrafcie czy C&C), co jest na całe szczęście rekompensowane przez wielką ilość obiektów, jakie możemy w danej fabryce produkować (np. fabryki produkujące roboty wytwarzają bodaj sześć rodzajów żołnierzy wyposażonych w rozmaitą broń; z kolei fabryka produkująca pojazdy może wytworzyć jedenaście ich rodzajów: jeepy, transportery opancerzone, lekkie i ciężkie czołgi, wyrzutnie rakiet itp.). Oprócz tego mamy szansę znalezienia rozmaitych przydatnych "znajdźków" jak granaty (znacznie zwiększają siłę rażenia żołnierzy) oraz już wyprodukowane pojazdy, przywłaszczane sobie przez nas. Ciekawostką, której jeszcze nie spotkałem w żadnej grze tego typu, a którą proponuje nam Z , jest możliwość przechwytywania pojazdów wroga. Np. jeśli wskutek ostrzału zlikwidujemy załogę wrogiego jeepa (a sam pojazd nie

Jak to na wojence ładnie, kiedy robot z jeepa spadnie...

ulegnie zniszczeniu), to nic nie stoi na przeszkodzie, by obsadzić go swoimi ludźmi... pardon - cyborgami. Sterowanie... ogólnie przypomina C&C i Warcraft II - tzn. możemy wybierać myszką pojedynczy obiekt lub całą ich grupę i wyznaczać im cel kursorem (atak, przejęcie struktury, przemarsz, uruchomienie pojazdu, podniesienie przedmiotu - klikając myszką zmieniamy kształt kursora na odpowiadający danej funkcji). Ale nie da się ukryć, że w sumie jest ono nieco bardziej skomplikowane niż w innych grach tego typu i na początku może sprawiać nieco problemów. Do sterowania zasadniczo używamy myszki ale sporo funkcji (zlecanie budowania jakiegoś

oddziału, przełączanie się na kolejne oddziały, zmiana trybu mapy, itp.) możemy wywoływać też z klawiatury.

Grafika - wymiękłem! W trybie SVGA to, co widzimy na ekranie, po prostu "daje kopa" Warcraftowi i C&C. Perfekcja w każdym calu i pikselu. Oprócz backgroundów zaletą Z są wspaniałe animacje. Sprawiają, że po prostu ślinka cieknie po brodzie. Ot, dla przykładu - dla samych żołnierzy przewidziano blisko czterdzieści możliwych reakcji i zrealizowano to w około dwóch tysiącach klatek animacji. Szczególnie efektowne są rozmaite eksplozje. Szczątki pojazdów i zwłoki robotów wylatują w malowniczych piruetach pod samo niebo, odłamki wysadzanych skał sypią się gęstym meteorytowym deszczem, ostrzeliwane budynki spowijają się ogniem, spalone kadłuby maszyn broczą dymem, wybuchy przypominają pokazy fajerwerków... Ale wojna - wojną, a życie toczy się dalej: na polu bitwy znajdziemy dodatkowo mnóstwo gatunków przedstawicieli tamtejszej fauny, którzy zajmują się swoimi sprawami. Widać, że ta planeta po prostu żyje, nie zwracając uwagi na śmiertelne zmagania toczące się na jej powierzchni.

Muzyka i oprawa dźwiękowa: bez zarzutu. Nie będę się tu rozpisywał. Należy po prostu uruchomić grę i napawać się dźwiękiem dobiegającym z głośników - np. posłuchajcie komunikatów, jakie wygłasza do gracza dowódca oddziału. Sekwencje wideo: ponad pół godziny renderowanych scenek na bardzo wysokim poziomie.. Należy wspomnieć, że są one nacechowane specyficznym humorem (niekiedy bardzo czarnym), który doskonale rozładowuje napięcie toczącej się właśnie akcji. Mucha nie siada! A wady? Moim zdaniem Z zupełnie

"Z-dumiewająco szybka... Z-adziwiająco ładna ... Z-wala z nóg... (i Z-a trudna?)"

niepotrzebnie została zdominowana przez elementy zręcznościowe. Przykładowa misja sprawia, że po prostu ręce opadają - dziesiątki pojazdów i hordy robotów uganiające się po ekranie uniemożliwiają każdemu, kto nie posiada trzeciej ręki i pary zapasowych oczu na czole oraz wmontowanego w mózg koprocesora, skuteczną kontrolę nad wydarzeniami dziejącymi się na ekranie. Za wiele rzeczy dzieje się naraz (i za szybko) by gracz mógł dać szansę swoim szarym komórkom. Naturalnie komputer nie ma takich problemów i zalewa nas falowymi atakami, jednocześnie produkując nowe oddziały i zajmując kolejne struktury. Człowiek nie ma w starciu z nim zbyt wielu szans. Nie wiem, czy wszystkie misje w grze będą miały podobne tempo akcji - mam nadzieję że nie...

MAC ABRA

Z

Bitmap Brothers/
Virgin Interactives

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX, 8 Mb RAM,
VGA, MYSZ

Cena

☎

Starożytne egipskie miasto Karnak, będące nekropolią egipskich władców opanowały dziwne, mroczne moce. Co gorsza, wieść niesie, że mumia Wielkiego Króla, spoczywająca od tysięcy lat w swoim grobowcu, została skradziona. Tyle tylko dowiedziano się od umierającego fellacha - jedynego, któremu udała się ucieczka z ogarniętego siłami Zła miasta... Wielu prawdziwych twardzieli z różnych stron świata weszło do Karnaku, by zmierzyć się z zamieszkującymi je stworami. Problem w tym, że żaden z nich dotąd nie wrócił... Zatem wiesz już, jakie zadanie masz wykonać - pokonać siły zła i odzyskać mumię faraona Ramzesa.

Tekstury na ścianach nawiązują do egipskiej sztuki i kultury (hieroglify, rozmaite freski etc.) Najefektowniejsze są chyba plenery - falująca na wietrze palma na tle słodziutko niebieskiego nieba powoduje, że człowiek zamiast wykańczać kolejnych wrogów ma ochotę rozstawić leżak i z zimnym piwkiem w łapie kontemplować uroki Egiptu (he he).

Mumia na m

Taką, w sumie standardową legendą zaczyna się gra POWERSLAVE firmy LOBOTOMY SOFTWARE INC (swoją drogą - niezła nazwa: lobotomia to nic innego jak wycięcie sporej części mózgu). A właściwie należałoby użyć sformułowania "zacznie się". Premierę tej gry przewidziano bowiem na wczesną jesień tego roku. Tym niemniej mając dostęp do "previewu" gry, spieszę, by podzielić się z Wami garścią swoich wrażeń.

Powerslave to nic innego, jak kolejna gra z gatunku Doom. Akcja rozgrywa się w mieście Karnak (w sporej części w jego podziemiach). Szybki i dopracowany engine nie powoduje (jak np. w przypadku Witchaven 2) zniechęcenia gracza ślamazarnością ruchów prowadzonej postaci. Grafika - naturalnie SVGA (jakże by inaczej!) i jest bardzo starannie wykonana. Tekstury na ścianach nawiązują do egipskiej sztuki i kultury (hieroglify, rozmaite freski etc.) Najefektowniejsze są chyba plenery - falująca na wietrze palma na tle słodziutko niebieskiego nieba powoduje, że człowiek, zamiast wykańczać kolejnych wrogów, ma ochotę rozstawić leżak i z zimnym piwkiem w łapie kontemplować uroki Egiptu (he he). W sumie grafika, choć nie dorównuje Quake'owi, to na pewno przewyższa inne gry oparte na podobnych zasadach (tzn. na pewno Witchaven i chyba Hexen też). Może tylko w podziemiach niezbyt dopracowano tekstury na ścianach (myślę głównie o kolorystyce). Warstwę dźwiękowa wykonano wręcz perfekcyjnie: po prostu uczta dla uszu.

W grze mamy do przejścia 20 leveli o zróżnicowanym stopniu trudności, w czasie którego walczymy z bodaj 17 rodzajami wrogów. Sporo z nich jest wziętych wprost z egipskiej mitologii, możemy więc się natknąć na rozmaite dziwne osobniki w rodzaju człowieka z głową szakala lub kota, panienki skrzyżowanej ze skorpionem, żywe mumie; pozostali przeciwnicy zaś to dość standardowe (ale starannie wykonane) potężne pająki, demony, skolopendry (te akurat niezbyt duże, ale wredne). Możliwa jest także eksploracja tuneli

zalanych wodą (uważajcie na piranie!). To zresztą chyba jeden z lepszych momentów w grze. Pamiętajcie tylko o zbieraniu bąbli powietrza, gdyż inaczej zaczniecie szybko pływać... brzuchem do góry. W przeciwieństwie do Witchaven, gdzie zmuszeni byliśmy do szatkowania wroga tylko i wyłącznie białą bronią, POS daje nam możliwość wyboru pomiędzy bronią sieczną i palną. W grze używamy 7 rodzajów broni, poczynając od szabli poprzez pistolety, karabiny maszynowe, miotacze ognia (pięęękne!), granaty, cobra stuff (sami zobaczycie co to za ustrojstwo). Oprócz normalnych rodzajów broni, możemy używać też magii. Aby móc się nią posłużyć, należy znaleźć odpowiedni artefakt oraz mieć odpowiednią ilość 'mana' (czyli energii magicznej). Tę ostatnią zdobywamy wykańczając wrogów i zabierając im dusze (hm). W grze znajdziemy też (oprócz tradycyjnych 'znajdziek' w rodzaju dodatkowej energii, amunicji, nowych broni, artefaktów lub np. pochodni, potrzebnych do oświetlenia ciemnych korytarzy) blokujące przejścia ściany, które na szczęście

można jednak przesuwać z miejsca na miejsce. Będą też naturalnie tajne przejścia, które trzeba zlokalizować i zaktywizować. Jeśli ktoś z was nie lubi ciemnych, niskich pomieszczeń, to ostrzegam przed tą grą - atak

Gra będzie zapewne dobrze przyjęta przez graczy i choć nie jest to rewelacja na miarę Quake, to na pewno warto nad nią posiedzieć.

uszce

klaustrofobii gwarantowany. W wielu miejscach trzeba będzie dosłownie iść na czworakach, widząc wszędzie wokół potężne ściany oświetlone nielicznymi odblaskami pochodni (fajny efekt!), a niepokojące odgłosy sprawiają, że mamy wrażenie, iż za chwilę sufit zwali się nam na głowy. Brrr.

Ciekawym efektem, do tej pory chyba nie występującym w tego rodzajach gry, jest możliwość obserwacji prowadzonej postaci z punktu widzenia... boga. Tzn. widzimy ją tak, jak gdybyśmy stali jakieś 5-10 metrów za nią, dobre 2 metry nad ziemią. Wprawdzie dla mnie cały urok takich haratanin to m.in. możliwość patrzenia oczami prowadzonego komandosa, no ale w redakcji zakrzyczano mnie, że to właśnie jest bardzo fajny pomysł. No dobra, czemu nie? Opcja ta jeszcze nie jest do końca dopracowana, np. postać trzyma zawsze tę samą broń, nawet gdy machamy szablą. Rzecz jasna możliwa jest też gra w sieci (8 graczy naraz). Brutalność POS nie przekracza granicy dobrego smaku, krew naturalnie płynie wartką strugą, ale autorzy nie popadli w przesadę. Choć nie rozumiem, dlaczego z zabitego bohatera wypływa kałuża krwi także wtedy, gdy zostaje śmiertelnie ukąszony przez jadowitego pająka? To samo dotyczy wody, która zabarwia się na czerwono, gdy podgryzą nas piranie, ale także wtedy, gdy się udusimy z powodu braku powietrza. No ale może się czepiam, w końcu tego typu gra ma dostarczyć mocnych wrażeń! Możliwości ruchu bohaterem - cóż, tu bez rewelacji, nie ma w POS nic takiego, czego bym już w innej grze nie widział: skakanie kucanie, pływanie, bieg itp. Podsumowując: dobre wykonanie, niezła dawka emocji, kilka interesujących pomysłów. Gra będzie zapewne dobrze przyjęta przez graczy i choć nie jest to rewelacja na miarę Quake to na pewno warto nad nią posiedzieć. Nie jest aż tak bardzo przesiąknięta elementami magii jak Hexen (co dla mnie jest zaletą) i wyraźnie góruje nad obiema częściami Witchaven pod względem grafiki i grywalności. Jest to próba delikatnego podbarwienia klasycznych reguł Dooma o elementy rodem z gier fantasy. Elementów tych dodano z wyczuciem i smakiem, tak jak dobry kucharz stosuje pikantne przyprawy. Efekt końcowy jest jak najbardziej zadowalający. Miłośnicy tego rodzaju gier powinni być z Powerslave w pełni usatysfakcjonowani. Dodam jeszcze, że wersja demonstracyjna gry to tylko dwa poziomy (ale za to dość spore) i zawiera nieco błędów - najczęściej objawia się to tym, że gra lubi się zwieszać gdy przez dłuższy czas (tzn.około 10 minut) pozostawimy ją samą sobie. Wniosek? Grajcie na okrągło!!! Życzę miłej zabawy!

"Starożytne wierzenia połączone z nowoczesną technologią. Efekt: szalona wyprawa po mistycznych podziemiach w towarzystwie legendarnych postaci!"

UGLY JOE

Powerslave

Lobotomy Software Inc./ Playmates

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
☎ (001) 7145621743
fax (001) 7147390863

Minimalna konfiguracja

486 DX/100, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM, DOS/Windows 95

Cena

☎

Firma Blue Byte zgotowała nam ostatnio kilka przyjemnych niespodzianek. Jeszcze dobrze nie ochłonąłem po rewelacyjnych Settlers II, a tu nagle pojawia się twór mogący spokojnie pretendować do miana RPG roku 1996. Albion, bo o nim mowa, jest grą opartą o całkiem nowy, stworzony specjalnie na jej potrzeby, system. W ogóle mnóstwo tu nowości, które mają szansę zapisać się na stałe w kanonie gier RPG.

Tom odczuwa jeszcze skutki niedawnej katastrofy swojego statku. Ale nie ma czasu na zwłokę. Czy uda się wydostać z tej fascynującej, ale zdradzieckiej planety?

Ale przejdźmy do konkretów. Intro rozpoczynające grę, które później okazuje się być snem pilota Toma Driscolla, wprowadza nas w mroczny i tajemniczy klimat. Pełno tu niepokojących eksplozji, transformacji, fantasmagorycznego szybowania wśród mgieł galaktycznych. Pojawia się tajemniczy pojazd i już po chwili zostajesz wrzucony w wir akcji. Następuje przebudzenie. Znajdujesz się na pokładzie międzygalaktycznego statku kosmicznego Toronto. Wcielasz się w postać głównego bohatera gry - Toma Driscolla. Wykonujesz pierwsze "działania strategiczne" na pokładzie stacji orbitalnej, zapoznajesz się z otoczeniem i już władze korporacji DDT, dla której Tom pracuje wysyłają Cię w dziwną wyprawę na powierzchnię planety Nugget. Razem z Tomem wyrusza naukowiec, profesor Rainer Hofstedt. Nie wszystko przebiega zgodnie z planem. W momencie lądowania na skutek bliżej nieokreślonej awarii prom zostaje uszkodzony. Katastrofa, statek spada, rozbija się, ginie w nieznanej rzeczywistości. Po długim czasie budzisz się. Pierwszy widok po przebudzeniu mocno Tobą wstrząśnie. Znajdujesz się w pomieszczeniu stworzonym najwyraźniej przez inteligentną rasę, a przecież nie przypominającym niczego, do czego przyzwyczaiłeś się w swoim świecie. Nad Tobą nachyla się dziwna istota humanoidalna przypominająca kota. Istota jest najwyraźniej płci żeńskiej. Po chwili nadchodzi profesor Rainer. Udało mu się przetrwać katastrofę prawie bez uszczerbku na zdrowiu. Podczas gdy Ty znowu śniłeś swój niepokojący sen, on zdążył zapoznać się już z otoczeniem i nauczył się podstaw języka ludu Sebai. „Kobieta", która Was uratowała, oznajmi Wam, że nadszedł czas na spotkanie z przywódcą klanu. Co w stukturze społecznej Sebai oznacza pojęcie klanu dowiadujesz się właśnie podczas tej rozmowy. Warto przyłożyć się do tej dyskusji. Masz szansę dowiedzieć się najistotniejszych szczegółów o goszczącej Was w kulturze: jak kształtują się zależności i stosunki pomiędzy różnymi klanami,

Świt na obcej planecie

Dzięki nowatorskim rozwiązaniom Albion umożliwia nam zwiedzanie między innymi tak niezwykłych miejsc, a jednocześnie czuwanie nad przebiegiem całej akcji (mapy, plany, teleportery).

usłyszysz intrygujące wzmianki o magii, którą praktykują członkowie dwóch elitarnych gildii oraz otrzymasz klucze do bram klanu myśliwych, w którym dotychczas przebywałeś. Twoim celem jest dostanie się z powrotem na pokład Toronto. Bądź jednak pewien, że nie jest to wcale takie łatwe zadanie. To byłoby na tyle

"Znajdujesz się w pomieszczeniu COM - room. Spójrz na konsolę. Zabierz broń i amunicję. Usłyszysz teraz komunikat: jesteś wzywany na pokład statku, rozpoczyna się przygoda..."

tytułem wprowadzenia. Świat gry jest naprawdę potężny i jego dokładna eksploracja, wliczając w to rozmowy z każdą napotkaną osobą (naprawdę konieczne) zajmie wiele czasu nawet starym wyjadaczom RPG. Rozmowa z przywódcą klanu myśliwych zajęła mi pół godziny, a jestem pewien, że nie wyczerpałem wszystkich tematów. Gra szokuje potężną ilością postaci, z którymi można porozmawiać. Wszystkie one żyją własnym życiem, mają swoje problemy i cechy charakteru odróżniające je od innych. Najciekawsze jest to, że żadna osoba nie jest przywiązana do konkretnej lokacji (co było typowe we wcześniejszych grach tego typu), o różnych porach dnia można spotkać ją w zupełnie innych miejscach. Sterowanie grą przypomina inne klasyki RPG (mówię "inne", bowiem nie mam wątpliwości, że Albion wejdzie do kanonu gatunku). Mamy zatem systemy menu do obsługiwania wyposażenia, planszę postaci, okna dialogowe do prowadzenia rozmowy z napotkanymi osobami, itp. Od strony technicznej gra przedstawia się równie ciekawie. Realistyczne efekty dźwiękowe pozwalają poczuć otaczający świat. Innowacją jest zastosowany po raz pierwszy system grafiki - kombinacja obrazu 2D i 3D. Akcja gry przeważnie toczy się w trybie 2D (daje to efekt zbliżony do Darksun 2), czasem jednak, w momentach

szczególnie pasjonujących (dojście do odpowiedniego punktu), otoczenie widziane jest oczami naszego bohatera i przypomina gry typu Doom. Grafika, mimo mnogości detali jest dość szybka, nawet na zabytkowych kartach standartu ISA. Trójwymiarowy świat jest niesamowity. Dokładnie oddane są tu doświadczenia bohaterów gry: widzimy barwną, migotliwą wręcz roślinność, fantastyczne projekty wnętrz i ogrodów. Efekt jaki daje zachód słońca oglądany poza miastem jest niezapomniany. Świetny jest również system map, dzięki któremu możesz bardzo szybko poruszać się między odległymi punktami (jesteś automatycznie przenoszony do wybranego, wcześniej odwiedzonego miejsca). Jedynym, co mnie drażni, jest sposób poruszania się drużyny, posuwistymi, jakby ślizgającymi się krokami. Ale prawdopodobnie jest to wina tego, iż przywykłem do majestatycznych kroków Avatara z Ultimy 8. Po jakimś czasie można się przyzwyczaić. Nowością w grze jest również system walki. Zrezygnowano z tak irytującego klasycznych "rolplejowców" prowadzenia walki w czasie rzeczywistym. Zamiast tego mamy strategiczne planowanie posunięć na planszy zbliżonej do szachownicy. Wygląda to interesująco i poprawia komfort walki. Nie muszę przypominać, że w razie nieporadzenia sobie z przeciwnikiem następuje "game over". Ale spokojnie. Sejfujcie "ile wlezie", uczcie się, opanowujcie tajniki walki, wykorzystujcie magię i czary, a wszystko będzie w porządku. Albion to arcydzieło. Tak wielu innowacji nie spotkałem dotąd w żadnym rolpleju. Widać wyraźnie, że „Niebieskie Bitki" przyłożyły się do roboty i zafundowały nam na koniec wakacji i nowy rok szkolny kawał wspaniałej rozrywki. A biorąc pod uwagę moje dotychczasowe osiągnięcia w grze, jak i to, że dalej będzie jeszcze ciekawiej, zapowiada się rozrywka co najmniej do ferii. Chyba, że wcześniej pojawi się Albion II. Albo Settlers III.

LORD YABOL

CD-ACTION

Albion

Blue Byte

Dystrybutor

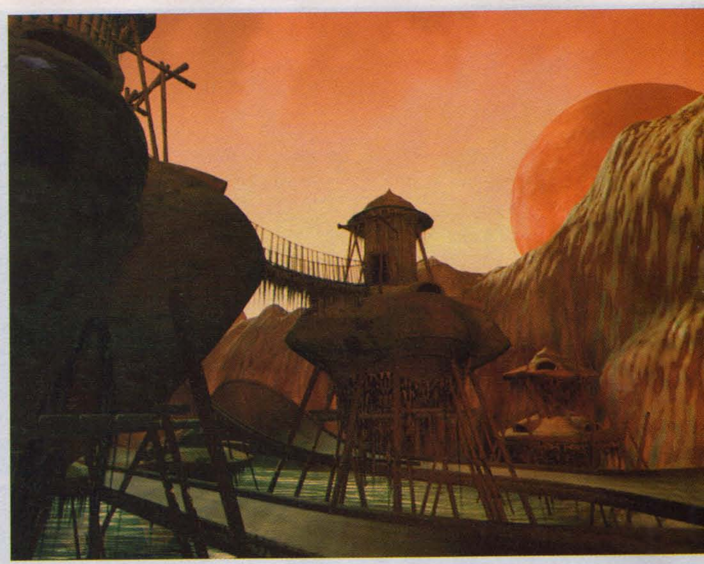
CD Projekt
☎ (022) 250703, 258202
fax (022) 257151

Minimalna konfiguracja

486 DX, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ

Cena

☎

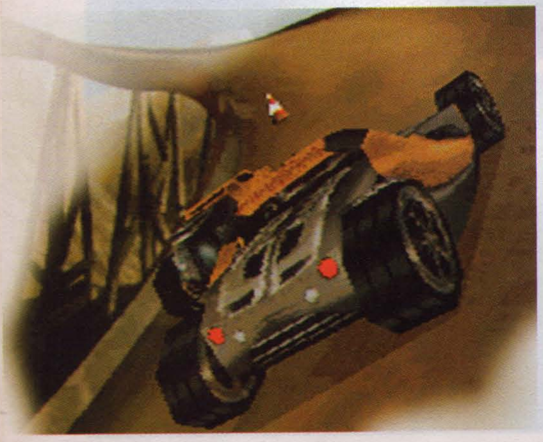


W CD Action utarło się już, że przy okazji opisywania symulatorów wyścigów samochodowych dokonujemy poręcznej klasyfikacji w ramach tego cieszącego się wielkim powodzeniem gatunku komputerowej rozrywki. Wyróżniliśmy więc symulatory, które mają za zadanie swoim realizmem wprowadzić nas w trans i jak najbardziej oddać szaleństwo prawdziwych wyścigów. Tutaj swoich fanów ma The Need for Speed. Drugi podgatunek zdaje się lekceważyć dążenia do wiernego odtworzenia rzeczywistości. Zamiast skomplikowanego układu klawiszy do przełączania biegów, kamer, atmosfery prawdziwego wyścigu (publiczność, komentatorzy itd.) taki World Rally Fever proponuje nam świetną zabawę w dziwnej scenerii, gdzie każde nasze posunięcie balansuje na granicy absurdu i niemożliwości.

megarace 2

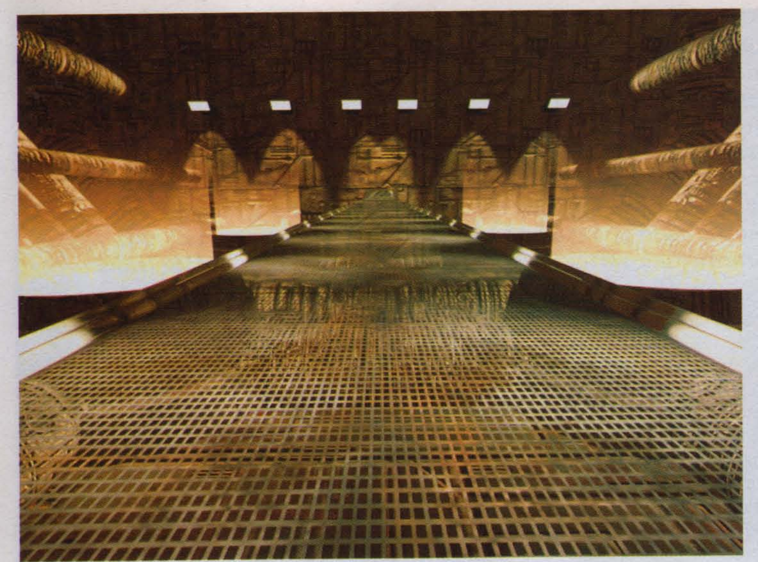
MegaRace 2 przyjdzie nam z pewnością zakwalifikować do tego drugiego rodzaju symulatorów wyścigów samochodowych. Trzeba jednak uważać, bo tam, gdzie World Rally Fever zabawiał nas owieczkami pasącymi się na torze, produkt Mindscape'a ma do zaproponowania wyśrubowaną do granic możliwości dzisiejszych technik grafikę i niesamowitą scenerię. Grafika to największa zaleta tej gry: każdy krajobraz jest dziełem artystycznym, świetnym obrazem, która aż się prosi, żeby wykorzystać go również do innych celów (np. zrobić z niej wygaszacz ekranu, tak jak zrobił Broderbound w swoim dziele The Myst screen saver). Jak w "jedynce", znowu uczestniczymy tu w prowadzonym przez Lance'a Boyle'a międzygwiezdnym show. Znowu mamy do dyspozycji fantastyczny pojazd wyposażony, oprócz stada koni mechanicznych, w niezłą kolekcję broni

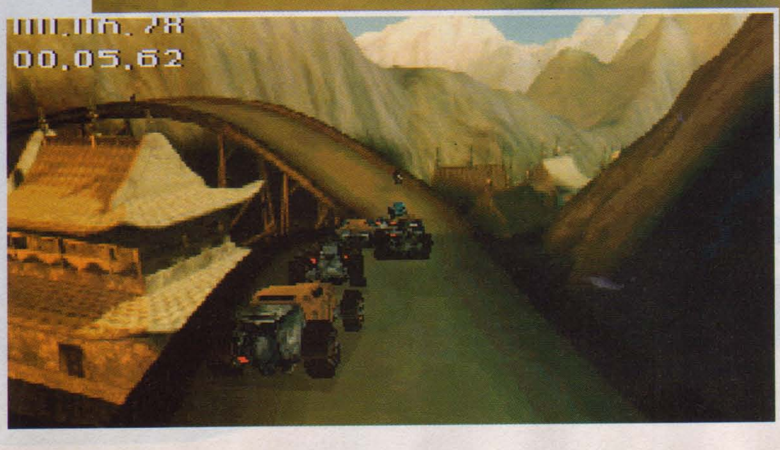
"Tam gdzie droga wije się w konwulsjach swoich fantastycznych kształtów czeka na Ciebie mina oraz olej wylany przez zawistnego rajdowca."



i środków do nękania przeciwnika. Właściwie na tym kończy się sprawa kontroli samochodu. Reszta zależy od opanowania bardzo czułego systemu kierowania (kursorami) i wejścia w naprawdę nowoczesną, nowatorską "svga-ową" rzeczywistość. Naszą jazdę obserwujemy z kamery znajdującej się z tyłu samochodu. Mkniemy po drogach, których konstrukcja wydaje się nieraz przeczyć zasadom fizyki, walczymy z potężną siłą odśrodkową, itd.

W momencie kłopotów z kierowaniem, np. na skutek "walnięcia" w barierkę mostu, włączają się inne kamery. Wszystko po to, aby utrudnić nam powrót do normalnego wyścigu. (Istnieje tu oczywiście również opcja Replay). Gdy zbliżamy się do rywali, rozpoczyna się prawdziwa rzeź. Każdy chce wyjść na





najczęściej kosztem zdrowia i życia przeciwnika. W tym momencie włączamy różne niespodzianki, przygotowane dla nas przez koderów MegaRace, a umożliwiające nam wyjść z opresji zwycięsko. Spacją uaktywniamy miotacz rakiet (między rodzajami pocisków przełączamy się klawiszem tabulacji), enterem - wybrane środki: olej, miny itd. (przełączamy się literą I). Na ekranie znajdują się odpwiednie informacje o stanie naszego uzbrojenia, miejscu w wyścigu i ilości okrążeń. Grze towarzyszy dynamiczna muzyka. Wszystko w MegaRace2 zrobione jest dla naszej uciechy. Gra się znakomicie i z przyjemnością. Dzięki starannej oprawie graficznej i muzycznej, szybkiej akcji i wielu zaskakującym sytuacjom, możemy powiedzieć, że faceci z Mindscape'a osiągnęli sukces - udało im się stworzyć dzieło, do którego od razu się przekonujemy. Spróbujcie sami. Aby uruchomić na naszej płytce sesję grającą demo, należy w momencie pojawienia się planszy gry z napisem Demo Mode nacisnąć escape.

MARIUSZ

MegaRace 2

Cryo/Mindscape

Dystrybutor

OPTIMUS BIS
☎(034) 652974
fax (034) 652939

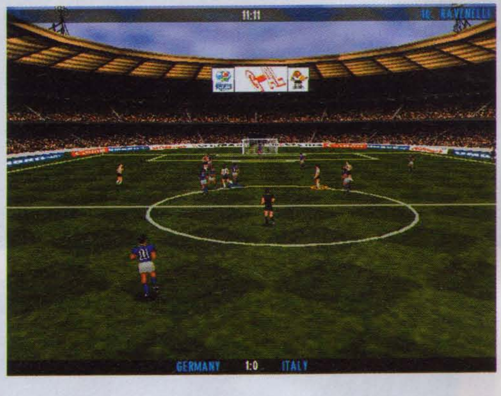
Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, 1 Mb SVGA, CD-ROM

Cena

☎

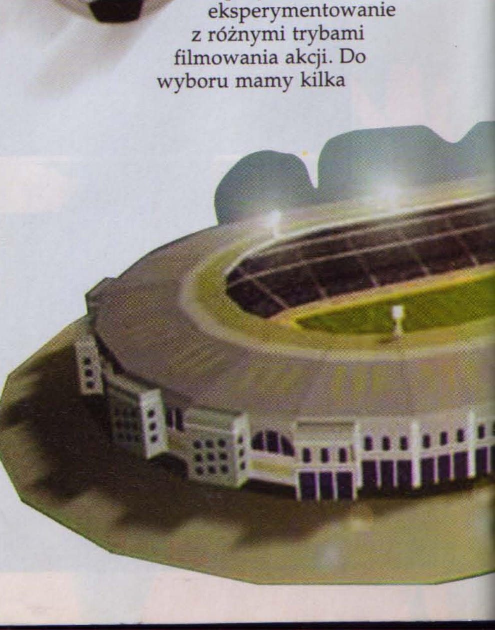
Fani sportu na pewno mają świeżo w pamięci niedawno zakończone mistrzostwa Europy w piłce nożnej Anglia '96. Emocje nieco już ostygły, przyszedł czas formułowania wniosków i snucia refleksji (na wszystkich poziomach: od szarego kibica po organizacje takie jak UEFA, która będzie musiała zweryfikować celowość wprowadzonych do regulaminu poprawek). Chyba wszyscy zgadzają się z opinią, że poziom tych zawodów rozczarowywał - naprawdę warte obejrzenia widowiska piłkarskie można było policzyć na palcach jednej ręki roztrzepanego pracownika tartaku. Cóż..., może za cztery lata będzie lepiej.



Okazuje się, że nie trzeba czekać aż tak długo. Za sprawą firmy Gremlin możemy powrócić do gorących angielskich dni na ekranach monitorów i "wziąć sprawy w swoje ręce", czyli spojrzeć na największe święto europejskiej piłki nożnej z perspektywy uczestnika. Producenci programu EURO 96 zadbali o jak najwierniejsze odtworzenie realiów - rzeczywisty wygląd stadionów, reprezentacje krajów, składy drużyn, nazwiska sędziów, dane statystyczne o drużynach i poszczególnych zawodnikach sprawiają wrażenie zapisu dokumentalnego. Sposób obrazowania akcji na ekranie bardzo udanie naśladuje transmisję telewizyjną i znany jest już z Actua Soccer (właściwie Euro jest udoskonaloną i włoczoną w realia England '96 wersją tego produktu). Podobnie jak w tamtym wypadku zachwyca bogactwem szczegółów, niesłychaną dynamiką, płynnością animacji i trójwymiarowym realizmem nie ustępującym najnowszym klonom Dooma. Posiadacze mocnych maszyn mogą pokusić się o maksymalne wyśrubowanie w opcjach parametrów wyświetlania (rozdzielczość, szczegółowość rysowania boiska oraz zawodników, rozmiar ekranu, szczegółowość konturów, rysowanie nieba), chociaż nawet bez tego wrażenie jest piorunujące. Obserwując zachowanie sterowanych przez komputer postaci możemy ulec złudzeniu, że mamy do czynienia z prawdziwymi piłkarzami - nic dziwnego, gdyż przed przystąpieniam do projektowania

"Piłkarskie emocje na gorąco. Kamery, głos spikera, wrzawa na trybunach. Wbiegają zawodnicy. Z tym, co się zaraz zacznie dziać, zwolennicy 'kopania przy komputerze' nie spotkali się dotąd chyba w żadnym ze swoich ukochanych soccerów."

gry autorzy szczegółowo analizowali sposób poruszania się piłkarskich gwiazd. Staranne przygotowania zaprocentowały nie tylko wizualną perfekcją ruchu, lecz także bardzo dobrym algorytmem gry komputera (jego zawodnicy zachowują się dosyć inteligentnie). Bardzo ciekawe efekty może przynieść eksperymentowanie z różnymi trybami filmowania akcji. Do wyboru mamy kilka



możliwości: widok w rzucie izometrycznym, podążanie za akcją, widok z oddalonej kamery, widok z lotu ptaka itd. - w sumie osiem różnych ujęć - zaś wybór każdej z nich diametralnie zmienia postać rozgrywki i związanych z tym przeżywanych emocji w tej "telewizyjnej rzeczywistości". Interesująca jest możliwość zatrzymania gry w każdej chwili i obejrzenia powtórki (dowolnie sterowanej, tzn. możemy ją cofać, przewijać, powtarzać) ostatniej akcji (klawisz F1). Atmosferę meczu znakomicie uzupełniają niezwykle sugestywne odgłosy wrzawy na trybunach oraz komentarz znanego spikera BBC Barry Daviesa. Wielu fanów gier piłkarskich zachęci zapewne rozbudowana część konfiguracyjna, dzięki której będą mogli ustalić takie parametry jak regulamin meczu (spalone, kartki itp.), skład drużyny, taktykę, siłę wiatru i tym podobne "bajery" wydatnie zwiększające zaangażowanie w zabawę. Prawdziwą rewolucją, której dokonuje Euro'96 w gatunku "symulatorów" piłkarskich jest możliwość gry przeciwko żywym przeciwnikom za pośrednictwem modemu. Dzięki tej opcji mecz, który rozegrasz wraz z kolegami będzie czymś więcej niż tylko symulacją. Co stawia to dzieło Gremlin-a na samym czele przemysłu software'owego to fakt, że jest to pierwsza gra wykorzystująca system Wireplay - umożliwia on grę w sieci za cenę nieco niższą niż cena normalnej rozmowy telefonicznej. Jest to niestety system brytyjskiej firmy telekomunikacyjnej BT, Polacy nie skorzystają więc z niego - jak zwykle (jak długo trzeba będzie jeszcze pisać o podobnych brakach naszej "rzeczywistości"?).

JAN JANKOWSKI

Euro 96

Gremlin Interactive

Dystrybutor

LICOMP
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM

Cena

Panie i Panowie, mam dzisiaj prawdziwą przyjemność przedstawić grę, która na pewno podbije Wasze serca (o ile jeszcze tego nie zrobiła) - Virtua Fighter! Legenda, dostępna dotąd tylko dla bywalców salonów gier i posiadaczy konsol Sega Saturn. Teraz wszystko się zmieniło - właściciele komputerów osobistych mogą wreszcie zaszaleć (lub raczej oszaleć), podobnie jak reszta świata, gdzie owa gra święci triumfy, przyciemniając swoim blaskiem najbardziej uznane "nawalanki".

Na wstępie pragnę wyjaśnić, że nie jestem maniakalnym zwolennikiem tego typu gier, nie padam na kolana za każdym razem, gdy pojawia się nowy tytuł. Jednak w tym wypadku zostałem trafiony i to bardzo precyzyjnie. I nic dziwnego - gra ta uważana jest przez wielu za najlepsze mordobicie wszechczasów. Po tym co zobaczyłem, jestem w stanie stwierdzić z całą odpowiedzialnością, że to prawda. Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy po rozpoczęciu walki (oprócz nogi przeciwnika), to niesłychanie dynamiczny sposób obrazowania. Kamera nie stoi w miejscu: jesteśmy zasypywani bez przerwy nowymi ujęciami, postacie widoczne pod różnymi kątami prezentują się niesamowicie. Każdy nokaut ukazywany jest natychmiast w powtórce, zwycięzca wykonuje spektakularne pozy, co obserwujemy na różne sposoby To robi wrażenie! Sposób sterowania (trzyklawiszowy: noga, ręka, blok + cztery kierunki), to następny silny punkt programu. We wspaniały sposób została tu połączona prostota obsługi z bogactwem ciosów. Już na początku dysponujemy sporym zestawem ciekawych uderzeń, jednak jeśli ktoś myśli, że siądzie do gry i opanuje wszystko w jeden dzień, to się grubo myli. Bogactwo animacji zaspokoi oczekiwania najbardziej wybrednych graczy, dopiero po długich tygodniach gry okaże się, ile niespodzianek kryje się w każdej z postaci. Nie przesadzę jeśli powiem, że ta gra ma osobowość: każdy z bohaterów zachowuje się inaczej, reaguje odmiennie w podobnych sytuacjach, wyciąga wnioski z naszego postępowania, uczy się! To nie jest krwawa rzeźnia, gdzie urywają sobie głowy i wyrywają serca, ta walka jest "czysta", tutaj trzeba ruszyć nie tylko mięśniami, ale i głową. Jest to ważny aspekt, szczególnie na wyższych poziomach trudności. Stanie w miejscu i machanie nogą

"Wydaje Ci się, że widziałeś już wszystko? Więc weź udział w trójwymiarowej walce wszechczasów, a otworzysz oczy na nową rzeczywistość!"

w nadziei, że przeciwnik podejdzie i da się skasować, jest stratą czasu. Już prędzej możemy się spodziewać reakcji w postaci wymyślnego piruetu i serii ciosów lub jednego, dokładnego, precyzyjnego uderzenia, który wybije nam z głowy na przyszłość tego typu głupoty. Walka odbywa się na macie, opuszczenie jej w jakikolwiek sposób kończy się przegraną, dlatego lepiej uważać gdzie się... skacze. To jeszcze jeden szczegół, zmuszający do wysilenia szarych komórek - poskakać to sobie można z mostu, a tu trzeba zaplanować posunięcia i to w ograniczonym czasie. Virtua Fighter to jeden z tych programów, gdzie słowa są zbędne, w to trzeba samemu zagrać, aby poczuć emanujące na każdym kroku emocje. Totalny odjazd! Cóż mogę dodać na koniec? Może dwa słowa krytyki, żeby nie było, że jestem nieobiektywny. Jedyny szczegół, jaki przychodzi mi na myśl, to ciągły brak czasu, odczuwany od chwili, gdy tylko rozpoczniemy zabawę. Pozostaje jeszcze kwestia dużych wymagań, jakie ma ta gra (co najmniej Pentium 75), ale powiadam wam - warto rozbudować sprzęt tylko po to, aby zagrać właśnie w Virtua Fighter. Zostaniecie mistrzowsko znokautowani i reszta przestanie się liczyć. Słodkich snów.

Paweł Musiałowski

okaut

Virtua Fighter

Sega

Dystrybutor

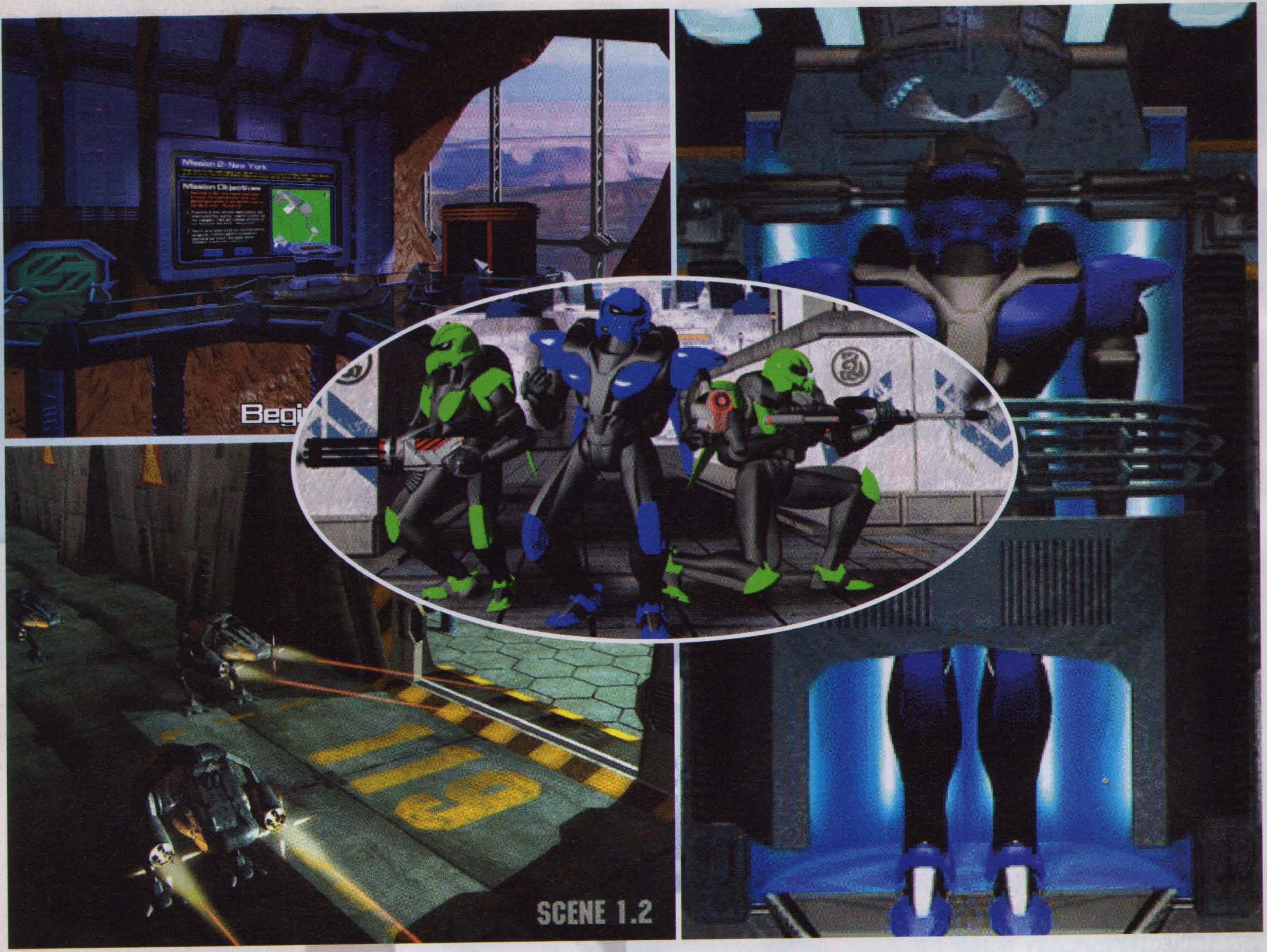
BOBMARK
☎(022) 380502

Minimalna konfiguracja

Pentium 75, 8 Mb RAM, CD-ROM, Windows 95

Cena

159,00 zł



Stworzono je, aby pomogły ludziom. Ich zadaniem było obalenie rządu i przywrócenie porządku na planecie. Ze swojej powinności wywiązały się doskonale, lecz na tym nie poprzestały. Wkrótce stało się jasne, że planeta znajduje się pod ich całkowitą kontrolą. Nie było innego wyjścia, jak wysłać doborowe oddziały cyborgów, aby te zapanowały nad rozszalałymi zabójcami. To oznaczało tylko jedno - totalną wojnę z robotami.

Bun

Total Mania to program w stylu Syndykat i Gender Wars. Niewtajemniczonym wyjaśniam, że chodzi tu o "strzelaninę" w rzeczywistości widzianej z izometrycznej perspektywy. Oczywiście mamy tu także do wypełnienia szereg misji. Jest ich dwadzieścia, pogrupowanych w cztery kampanie. Główny cel każdej kampanii znajduje się w ostatniej misji: musimy przejść przez cztery pierwsze, zebrać potrzebny ekwipunek i wykonać zadanie. Gdyby komuś było to za mało, istnieje edytor, przy pomocy którego możemy stworzyć własne misje. Walka odbywa się w różnych sceneriach: pustynia, arktyka i w dżungli. Na planszy gry znajdują się zabudowania, a w nich, między innymi, cztery rodzaje pomieszczeń: służące do zapisywania stanu gry, zbrojownie (tam można znaleźć wyposażenie: broń, baterie, lekarstwa), punkty naprawcze (wzmacniamy zbroje) oraz pomieszczenia, w którym dokonujemy przeglądu misji. Oddział, który wysyłamy do walki maksymalnie może liczyć sześciu żołnierzy. Istnieje kilka sposobów sprawowania nad nim

kontroli - odpowiedniego wyboru dokonujemy w menu znajdującym się w dolnej części ekranu. I tak - ikoną dłoni przejmujemy całkowitą kontrolę nad wszystkimi czynnościami naszych cyborgów. Gdy zdecydujemy się na taką opcję, przyjdzie nam osobiście kontrolować każdy ruch, celowanie i strzelanie, a czasami czynić wszystko to jednocześnie. Pod uwagę musimy wziąć fakt, że oprócz tego będziemy musieli nadzorować "kondycję" naszych wojowników (o tym dalej) - wymaga to małego treningu, w związku z tym zdecydowanie nie polecam tej metody niedoświadczonym graczom, szczególnie podczas "większej rozróby". Pod symbolem tarczy ukrywa się tzw. atak stacjonarny, czyli

obrona. Po wydaniu tej komendy cyborgi stoją w miejscu i samodzielnie atakują wrogów. Z kolei trzy ikony ze znakiem noży, służą do regulowania stopnia agresywności. Żołnierze mogą zachowywać się spokojnie i atakować tylko wtedy, gdy zostaną zaatakowani, mogą też atakować wszystkich wrogów bez ostrzeżenia oraz strzelać do wszystkiego, co się rusza (i nie tylko). Ostatnią opcję należy stosować tylko w wyjątkowych sytuacjach - amunicji nie rozdają na każdym rogu. Należy uważać, aby nie wydać sprzecznych rozkazów, ponieważ może się zdarzyć, że w decydującym momencie nasi podwładni odmówią ich wykonania. Aby efektywniej wykorzystać możliwości żołnierzy, możemy dokonać rozdzielenia oddziału i działać w kilku miejscach jednocześnie, a także, dzięki temu, wydawać rozkazy każdemu z osobna. Dodatkowo z menu możemy dowiedzieć się, jakie są cele misji,

robotów

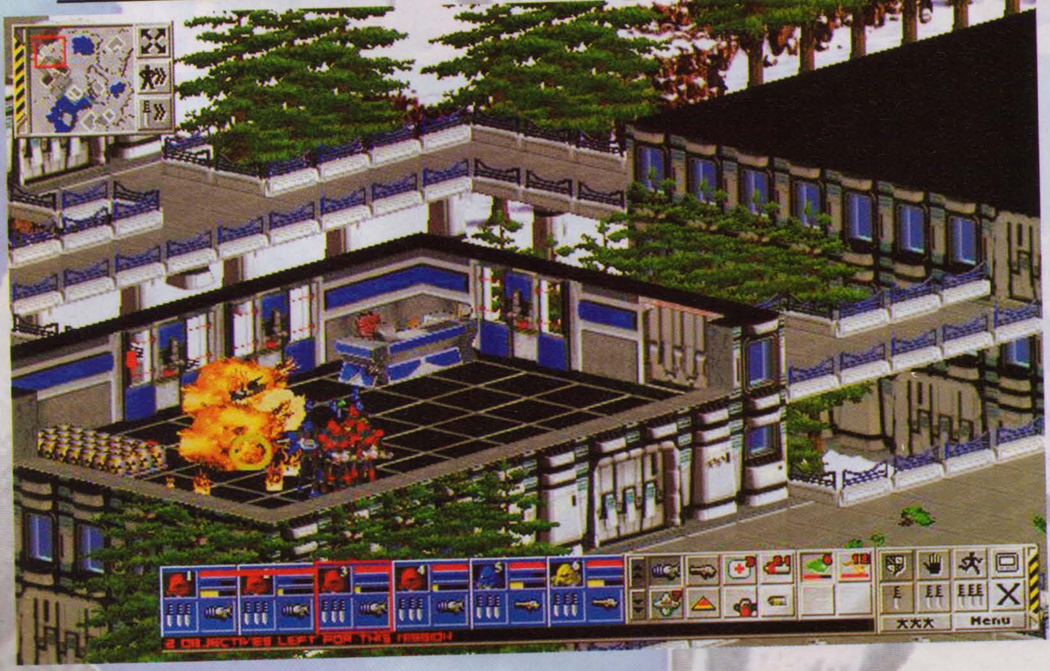
ustawić prędkość poruszania się oddziału lub zakończyć misję. W trakcie gry możemy włączać oraz dowolnie regulować głośność muzyki i efektów specjalnych. A propos muzyki - jej autorem jest Ronny Moorings należący do znanej grupy Xymox nagrywającej między innymi dla wytwórni 4AD.

"Roboty nie odczuwają strachu ani bólu, to twardzi przeciwnicy. Czeka Cię ciężka próba: nadszedł czas wojny!"

Każdy cyborg znajdujący się pod naszą kontrolą posiada okno z czterema ikonami, możemy za ich pomocą otrzymać dane o żołnierzu, kontrolować kondycję, czyli zdrowie, osłonę i energię, dowiedzieć się, jaki aktualnie wykonuje rozkaz i jaką bronią się posługuje. Zdrowie, osłonę i energię należy uzupełniać, służą do tego apteczki i różnego rodzaju baterie. U góry ekranu znajduje się mapa terenu, gdzie zaznaczone jest nasze położenie, cele i widoczny obszar. Przy jej pomocy możemy szybko przenosić się z miejsca na miejsce, co jest bardzo istotne szczególnie, gdy rozdzieliliśmy oddział i musimy sprawować kontrolę w kilku miejscach jednocześnie. Przy mapie znajdziemy także opcje zbliżania obrazu i przełączania kontroli na kolejne postacie. Wszystkim początkującym przyda się okno informacyjne, znajdujące się u dołu ekranu. Po najechaniu na wybraną opcję, w oknie ukazuje się informacja o jej przeznaczeniu. Jak widać, gra przedstawia się dość interesująco, aczkolwiek nie wnosi zbyt wiele nowego. Dźwięk i grafika w wysokiej rozdzielczości są całkowicie zadowalające. Program daje nam możliwość gry przez modem, w sieci lub przez kabel - w takiej rozgrywce może uczestniczyć do ośmiu graczy. Nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć dobrej zabawy.

MR.WINDOW

Podczas walki nie ma czasu na zastanawianie się, czy humanitarnym jest to co robisz. Nie pozostaje nic innego jak tylko likwidacja przeciwnika.



Total Mania

Domark

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

Cena

139,00 zł

Programy na IBM PC CD

Gry

Tytuł	Cena z VAT
1942 Pacific Air War	****73.20
1944 Across the Rhine	87.84
7th Guest	131.00
A.D.2044	2-CD 122.00
A.T.F.	134.20
ABSOLUTE ZERO	119.00
Abuse	134.20
Aces of the Deep	67.10
Action Soccer	75.64
Actua Soccer	122.00
Alien Odyssey	118.00
Alone in the Dark Trilogy (1+2+3)	177.00
Anvil of Dawn	145.00
Battleground: Ardennes	109.80
BAD MOJO - życie karalucha	119.00
BASTION+Karzeł	49.90
BIG RED RACING	129.00
Brain Dead 13	109.80
Buried in Time	145.00
Capitalism	122.00
Chaos Control	129.00
Chronicles of the Sword	129.00
Chronomaster	145.00
CIVILIZATION II	134.20
Combat Air Patrol	****48.80
Command & Conq.+misje	176.90
Command & Conq.-nowe misje	48.80
Command & Conquer	146.40
Conquest of the New World	149.90
Crusader No Remorce	134.20
CYBER JUDAS	109.80
Cybermage	134.20
D	2-CD 155.00
Dark Eye	129.00
Day of Rise of the Triad/Heretic	68.00
DEADLINE	119.00
DEFCON 5	180.00
DESTRUCTION DERBY	119.00
Dig	134.20
DOOMSDAY-poziomy do Doom'a	49.50
Dr.Drogo's Madcap Chase	129.00
DUKE NUKEM 3D	135.00
DUNGEON MASTER II	139.00
EARTHWORM JIM	134.20
ESPN Extreme Sports	119.00
EUROFIGHTER 2000 - TFX 2	189.00
Extreme Pinball	73.20
F-14 Fleet Defender Gold	73.20
Fade to Black	73.20
FIRE FIGHT	134.20
Flight of Amazon Queen	89.00
FLY AND DRIVE	(4 gry) 49.00
Football Limited	155.00
Franko: The Crazy Revenge	tel.
Gabriel Knight 2	146.40
Game Gun+Crime Patrol	189.00
Battleground: Getysburg	109.80
GRAND PRIX 2	134.20
Grand Prix Manager	134.20
Hell	73.20
Hellfire Zone	73.20
Heroes of Might & Magic	145.00
HIND	tel.
I HAVE NO MOUTH & MUST.	145.00
Inca I & II	87.84
International Tennis Open	115.00
ISIS	134.20
Johny Bazookatone	119.00
Kolekcja Biznes	(3 gry) 109.80
Kolekcja SPORT	(3 gry) 109.80
Koshan Conspiracy	49.00
Lion	145.00
Lords of the Realms	79.30
Machiavelli-Książe/ver.pol.	87.84
Magic Carpet 2	87.84
Marco Polo	135.00
Megapack III	12-CD 145.00
Megapack IV	11-CD 139.00
MEGAPACK V	10-CD 150.00
MEGARACE	25.00
Michael Jordan in Flight	39.06
Millenia	73.20
MULTIPACK (Rebel Assault+3 inne)	89.00
Napoleon	98.82
NBA Jam	133.00
NHL Hockey 95	39.06
NOC	49.90
NORMALITY	134.20
NUKE IT (nowe poziomy do DUKE NUKEM 3D)	95.00
OFFENSIVE	135.00
OLIMPIC GAMES	145.00
PINBALL 3D-VCR	79.30
Pinball Illusions	79.30
Pinball World	79.30
Premier Manager III DeLuxe	73.20
PRIMAL RAGE	89.00
Privateer	39.06
Pro Pinball the Web	98.82
Psychic Detective	87.84
Rally Championship	67.10
Red Ghost	109.80
Riddle of Master Lu	145.00
RIPPER	6-CD 146.40
Road Warrior	****73.20
S.W.A.T.-POLICE QUEST 5	134.20
Screamer	134.20
Sea Legends	145.00
SEAL TEAM	39.06
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EU'96	139.00
SETTLERS II	138.00
SHELLSHOCK	119.00
Shivers	122.00
Shockwave Win.	87.84
SILENT HUNTER	145.00
Silent Steel	4-CD 185.00
Skins Golf-Game at Bighorn	129.00
Slipstream 5000	****73.20
Soccer Stars '96	(4 gry) 109.80
SPACE BUCKS	87.84
SPACE HULK II	134.20
SPEED HASTE	134.20
SPYCRAFT	3-CD 160.00
Star Rangers	122.00
Strip Poker Pro	136.00
SYNDICATE+	39.06
Tactical Operation-nowe misje dla Warcraft II i Command & Conquer	79.00
Teenagent	69.00
Tekwar	145.00
Tempest 2000	129.00
Terminal Velocity	59.00
THE 11th HOUR	3-CD 122.00
THE WAR COLLEGE	(4 gry) 107.97
Thexder	****61.00
This Means WAR !	134.20
THUNDERHAWK 2	155.00
TILT	79.30
Time Gate- Knight Chase	135.00
Top Gun	146.40
Torins Pasage	134.20
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	170.50
Urban Runner	tel.
VIRTUAL CHESS for Win	135.00
VORTEX	3-CD 89.00
Walls of Rome	30.50
Warcraft II CD	145.00
WARCRAFT II-LEVELE	79.00
WARHAMMER S.O.T.H.R.	173.50
Wayne Gretzky	139.00
Wetlands	145.00
WIDE WORLD OF ANIMALS	134.20
Wing Commander II	****39.06
Wing Commander IV	189.10
Wings of Glory	****48.80
WIPEOUT	119.00
Witchaven	145.00
WITCHAVEN II	129.00
Wolfpack	****48.80
World Cup Year 94	91.50
WORLD RALLY FEVER	129.00
Worms	145.00
WORMS-NOWE POZIOMY	69.00
Wrestlemania WFF	119.00
Zombie Dinos	99.00

**** NOWA, NIŻSZA CENA

Programy użytkowe

Tytuł	Cena z VAT
Atlas Europy	91.50
ATLAS ŚWIATA	69.00
Encyklopedia Kosmosu	122.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	69.00
Euro Plus+Business English	215.00
Euro Plus+Profess.Pack	429.00
HISTORIA EUROPY	91.50
HISTORIA ŚWIATA	69.00
LINGUA LAND	248.00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA HISTORII ŚWIATA	120.00
POLSKIE FONTY	69.00
POLSKIE KSIĄŻKI TELEFONICZNE	92.50
PROSTE DROGI: Atlas drogowy Polski/Niemiec/Europy	85.00
REPETYTORIUM Z MAT/FIZ/CHEM	120.00
Syracuse Lang.Syst.Engl. + mikrofon	98.82
Syracuse Lang.Syst.Fran.+ mikrofon	98.82
Syracuse Lang.Syst.Niem.+ mikrofon	98.82
Video English	122.00

- **katalog programów na Amigę oraz na PC w wersji dyskietkowej wysyłamy pocztą (po otrzymaniu koperty ze znaczkiem za 80 gr.)**
- **katalog można także otrzymać faksem**
- **prowadzimy również sprzedaż wysyłkową: hurtową i detaliczną (na k-t odbiorcy)**
- **korzystne warunki dla partnerów handlowych (rabaty i płatności)**

HMS s.c. computers

HMS Computers s.c.
45-018 Opole
ul. Krakowska 41A
tel./fax (077) 547413

Mściwy Franek

Wszelkiego rodzaju komputerowe bijatyki tworzą bardzo liczną i znaczącą grupę w światku gier komputerowych. Ci, którzy lubią, gdy trup śle się gęsto, a krew niczym fontanna tryska na wszystkie strony, swego czasu na pewno lubili grę na amidze pt. Franko. Oto dzisiaj, gdy ze starej dobrej "przyjaciółki" przesiedli się na peceta, ich ulubieniec szalejący po osiedlach zawędrował razem z nimi i oto mają dzisiaj okazję dokończyć to, co zaczęło się pewnego miłego poranka...

Oto Franek i Alex. Niczego nie podejrzewając, spacerowali sobie pobliskimi alejkami i prowadzili ożywioną dyskusję o dziełach Szekspira (no może akurat niekoniecznie o tym, ale szczegóły nie są w tej chwili aż takie ważne). Nagle zza rogu wyskoczyła banda niesympatycznych kolesi i zrobiła naszym bohaterom bolesne kuku, sprowadzając ich do pozycji horyzontalnej i zabrudzając im ich odświętne ubranka. Naszym zuchom nie starczyło już energii na odwet, jednak Franko, zanim zemdlał, wydobył z siebie złowróżbne: zemszczę się! Tak to się wszystko zaczęło... Do wyboru masz obu zainteresowanych sprawą delikwentów. Generalnie nie ma znaczenia, kogo wybierzesz. Zarówno Franko jak i Alex mają równie twarde głowy i pięści. Ich zasób ciosów różni się tak nieznacznie, że można przyjąć, iż obaj są tak samo skuteczni. Jeśli zaś chodzi o przeciwników, to przygotuj się na walkę nie tylko z wyrzutkami społeczeństwa, ale także z samą władzą (w jej szeregi wchodzą: policja - dawna milicja oraz oddziały specjalne - dawniej zomo). Oj nie ma lekko, potrzeba trochę treningu, zanim uda się opanować technikę walki na tyle, aby nie skończyć z wnętrznościami na wierzchu. Postraci, które spotkamy na początku nie wymagają zbyt wielu zabiegów - wystarczy kilka lewych prostych i po sprawie. Ale dalej zaczyna już być nieciekawie. Jedno trzeba wiedzieć - nie istnieją doskonałe ciosy, mogące powalić każdą postać, za każdym razem trzeba kombinować i robić takie uniki, aby energii ubywało jak najwolniej. Gra składa się z trzech poziomów zbudowanych według klasycznej zasady: należy posuwać się cały czas do przodu i nokautować każdego, kto nam stanie na drodze. Na końcu levelu czeka na nas słodka nagroda w postaci cierpiącego na przerost siły gagatka "uzbrojonego" w mózg wielkości łebka od szpilki. Wiadomo, nie ma co gadać, trzeba gościem trochę potrząsnąć (jego móżdżek ładnie grzechocze) i wytłumaczyć mu, kto tu rządzi. A potem czeka robota na innej ulicy. Nie trzeba być zbyt spostrzegawczym, żeby zauważyć, że grafika we Franko nie stoi na najwyższym poziomie, aczkolwiek prezentuje się nieco lepiej od swej amigowej poprzedniczki. Ale z drugiej strony nie da się zaprzeczyć, że ten specyficzny "prywitywizm" (opcja "zwiększenia rozdzielczości" powoduje pokazanie się obrazu o rozdzielczości 320X400 na pół ekranu!!!) nadaje grze swoistego, niepowtarzalnego klimatu - gdzieś z boku stoi mały fiacik, wokół rozciągają się szare, gierkowskie bloki, popisane

"Nadszedł czas zemsty, szary beton osiedlowego podwórka zabarwi się szkarłatem. Franko wkracza do akcji!"

W każdej chwili możesz liczyć tylko na siebie. Nie pozostaje Ci nic innego jak tylko za pomocą własnych pięści, kopniaków i innych wymyślnych ciosów pozbywać się wszystkich, którzy wejdą Ci w drogę... Niehumanitarne? - no coż?!: oko za oko, ząb za ząb.

ściany, wybite szyby. Podobno twórcy gry wiernie skopiowali okolice swojego miejsca zamieszkania. Mam nadzieję, że dotyczy to tylko otoczenia, a nie rozgrywających się tam scen. Jak by nie było, trzeba przyznać, że zabawa (ładna mi zabawa!) wciąga i po chwili myślimy już tylko o tym, jak dołożyć przeciwnikowi, i co nas spotka przy następnym postoju na małą rozróbkę. Jest naprawdę swojsko! Muzyka jest nienajgorsza, chociaż trudno by ją uznać za dzieło sztuki, w każdym razie pasuje do krwawego nastroju całości. Podobnie ma się rzecz z różnego rodzaju odgłosami, nie są zbyt realistyczne, teksty rzucane od czasu do czasu, także nie sprawiają wrażenia wypowiedzianych (wykrzyczanych?) przez bohatera - po prostu są. Wszystkim doświadczonym zabijakom, którym nie sprawia trudności obicie kilkuset osób w trakcie niewinnego spacerku po osiedlowym podwórku, przyda się opcja turbo, która co prawda nieznacznie, ale zawsze zwiększa dynamiczność gry (czytaj: rzezi - to dobrze wpływa na trawienie - przed użyciem wstrząsnąć!). Co można powiedzieć na koniec? Jeśli poszukujecie maksymalnie mocnych wrażeń, zafundujcie sobie jakiś światowy przebój, np. trójwymiarowe szaleństwo w stylu Virtua Fighter. Jeśli zaś chcecie, aby gra chodziła przyzwoicie na niezbyt nowoczesnej konfiguracji i oferowała stosunkowo dobre wrażenia, a przede wszystkim posiadała znajomy klimat, w który łatwo będzie się wczuć, na pewno będzie to dobry wybór. Warto wspomnieć również, że Franko w swojej wersji na amigę był sporym przebojem i osiągnął pierwsze miejsce pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy. Pamiętajcie - nie dajcie się bandzie Łysego! Nasi górą!

MUSIAŁEK

Franko

Mirage

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja

386 DX, 4 Mb RAM, VGA

Cena

39,00 zł

ARWAL
Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443

Wybrane pozycje sprzętowe

Mikrofon pojemnościowy CPT -3GX 25
Słuchawki z mikrofonem Headphone Set 45
CD ROM INES 6*speed 260
CD ROM Optics Stingray 10*speed 470
Głosniki SP 500 120 W 160
Box CD/1 2
Klawiatura muzyczna Midi MK 10 180
SL Expresion - karta Soundblaster PRO
-fax modem14.4
-automatyczna sekretarka
idealna do internetu 270 zł

Fun & Games 13-21
Grafika ,Video ,Gry
Muzyka , Edukacja
tylko 17 zł 600 MB

Sex & Games 13-21
Gry i zdjęcia , Filmy
Animacje erotyczne
/średnio. 4 filmy , 1200 obrazków/
tylko 17 zł 600 MB

erotyczne kreskówki MANGA
Adventure Kid
Blackboard Jungle 1,3
Demon School
Demon School Conclude
L'elisir D'Amore
La Blue Girl
45⁰⁰

Historia Świata
Historia Malarstwa
Atlas Świata
Encyklopedia Przyrody
polskie programy edukacyjne
69⁰⁰

Kolekcja na każdy temat
Colection of Cars
Colection of Cartoons
Colection of Education
Colection of Internet
Game Factory 1,2,3
Colection of Horror & Fantasy
17⁰⁰

Dla programistów
Assembly
C Developer's Toolkit
C++ Resource for Source
Cliper Colections
Complete Linux
Database Developer's Kit
Delphi Developer's Kit
Java Programming Reference Guide
Visual Basic Developer's Toolkit
30⁰⁰

-Prowadzimy sprzedaż wysyłkową
-Realizujemy zamówienia listownie i telefonicznie
-Posiadamy ponad 300 tytułów na CD
zadzwoń aby otrzymać /bezpłatny/ pełny katalog !!!

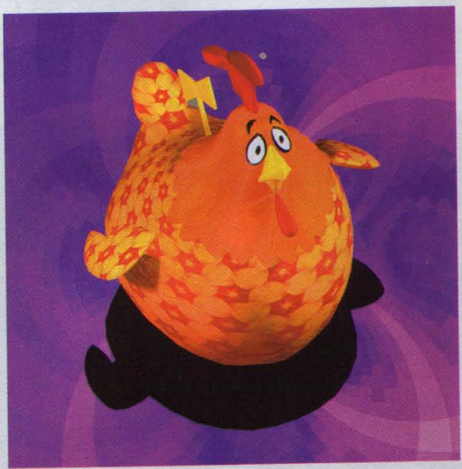
gearheads

Infantylizm?

Czaszka przedziurawiona. Charakteryzuje się strasząco-makabrycznym humorem. Wywala jęzor, czym doprowadza do zawału napotkanych wrogów.

Robot-nik. Wykonuje kawał dobrej roboty. Spotkanie z jego urządzeniami do destrukcji przeważnie źle się kończy dla tego, kto miał pecha i stanął naprzeciw niego.

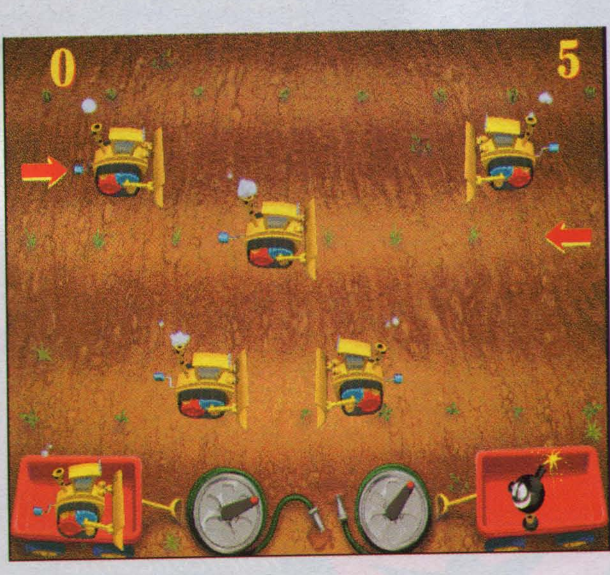
Kangur-niekangur. Facet z potężnym wykopem. Jego przydatność w pudełku jest nieoceniona.



Kwoka. Cóż ona może zrobić w potyczce z czaszkami i bombami? Zraniona, wypuszcza małe kurczaki, które szybko dobiegają do mety dając dodatkowe punkty.

Wszystkie te rozłażące się na wszystkie strony, bezłanie kręcące się, machające nogami i wystawiające jęzory stworki są zniewalające. Popatrz jak lezie bomba zegarowa, a widzisz tego kangura z potężnym wykopem? Niewiele brakuje, zaledwie kilka sekund i, nawet jeśli już dawno nie bawiłeś się zabawkami, oddajesz się bez reszty w świat Gearheads.

O co chodzi w grze? Jest to swoisty symulator bitwy, pola walki. Do dyspozycji mamy armię, czyli pudełko zabawek. Wpuszczamy je na planszę po to, aby przedarły się na stronę przeciwnika. Wygrywa ten, kto pierwszy po drugiej stronie zgromadzi dwadzieścia jeden zabawek. Przedzieranie się nie jest łatwe. Nasze wojsko jest różne: są tu szybkie, ale ciapowate chrząszcze, ciężkie, walące do przodu bez zwracania na nic uwagi spychacze itd. Z drugiej strony wylatują podobne istoty. Teraz chodzi o to, aby ich spotkanie na polu bitwy wypadło na naszą korzyść, czyli trzeba odpowiednio dobierać żołnierzy do czekających ich zadań. Każdy z walczących ma specyficzne cechy: szybkość, ciężar, sposób poruszania się, itd. Walkę toczymy w różnych sceneriach - na szachownicy, na polu lodowym, w fabryce, ogrodzie, itd - każda z nich niesie z sobą niespodzianki. Do wyboru mamy dwanaście postaci. Sami przygotowujemy sobie armię. Z wybranymi wojownikami wychodzimy na planszę. Na dole ekranu znajduje się okienko z pudełkiem z naszymi zabawkami. Wypuszczamy je po kolei: klawiszami kursora wybieramy postać, następnie kierujemy ją na określone miejsce kursorami i startujemy



Niezły buldożer. Swoją potężną siłą może zmieść z planszy dowolnego przeciwnika. Toczy się (niestety powoli) do przodu. Nic go nie zdoła powstrzymać.

Robal. Szybki i zwinny. Łatwo może "nabić nam punktów". Niestety jest strasznie bojaźliwy, przez co pada ofiarą wygłupów czaszki.

(shift), dalej zabawka idzie sama: albo przejdzie, albo zostanie znokautowana na przykład przez kangura. Możemy grać z komputerem albo z drugą osobą (steruje ona klawiszami s,z,x,c, wypuszcza stwory ctrl-em) na trzech stopniach trudności. Dalej nie pozostaje nam już nic innego, tylko pogrążyć się w tę "udziecinniającą" zabawę. Pokonując (nie tak szybko) poszczególne poziomy, maltretując zabawki przeciwnika dopinasz (akurat!) swego - rozstrzygasz na swoją korzyść (łatwo powiedzieć!) kolejne z czterech batalii, między innymi Insurekcję Lodową czy Ogródkowy Armageddon. Jak można ocenić dzieło Philipsa? Gearheads to produkt nowoczesny. Jego szata graficzna (myślę tu o wyglądzie stworków) jest najwyższych lotów - wysoka rozdzielczość, "wyraźne ślady renderingu". Dźwięki i muzyka są wyśmienite i zabawne. Grę można uruchomić i kontrolować (nowa gra, wyjście) pod Windows'95. Skłamałbym jednak, jeśli uznałbym tę grę za najlepszy produkt ostatnich lat. Gearheads niestety nudzi się po jakimś czasie. Kolejne plansze, mimo wielu nowych elementów tam się pojawiających, przestają nas powoli zajmować. Nie jest oczywiście tak, że nudą wieje od początku - nie o to chodzi.

"Jeśli Toy Story stanie się filmem nr 1 XX wieku, to przed wami roztacza się najważniejsze pole walki stulecia - plansza, po której baraszkują postaci Gearheads."

Problematyczne jest raczej, jak długo można przepychać buldożery i grubawych św. Mikołajów (tzn. Santa Claus) przez kolejne plansze. Ale nie jest tak źle - ja w każdym razie spędziłem tu trochę czasu.

DŻOSEF

Gearheads
Philips Media
Dystrybutor
IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769
Minimalna konfiguracja
486 DX, 8 Mb RAM, Windows
Cena
☎

Wybuchowy. Ten typek cechuje się umiłowaniem samodestrukcji. Eksplodując unicestwia obiekty w najbliższym otoczeniu.

Czarownik. Napędzany duracellami wydaje się być najważniejszą postacią z pudełka. Można mu jednak łatwo przeszkodzić...

Gdzieś w odmiennym wymiarze, miejscu gdzie nie istnieje przestrzeń a czas jest martwym pojęciem, znudzona Śmierć bawi się - organizując okrutny turniej pomiędzy potępionymi duszami, jęczącymi w piekielnych otchłaniach. Stawka jest wysoka - zwycięzcy mogą powrócić do świata żywych, a przegrani... cóż, ich czeka los tak okropny, że śmierć byłaby dla nich błogosławieństwem i wybawieniem. Ale nie będzie im to dane, choć będą modlić się o śmierć...

Błaganie o śmierć

Ha ha, już sobie wyobrażam jak ci wszyscy, którzy kochają Mortal Kombat, Virtua Fighter i tym podobne gierki, zaczynają się uśmiechać... Gwarantuję Wam, że wkrótce Wasz uśmiech będzie tak szeroki, że kąciki Waszych ust spotkają się z tyłu głowy! Virgin Interactive zrobiło Wam bowiem niezły prezent: dopracowaną bijatykę będącą czymś pośrednim pomiędzy Rise of the Robots i Mortal Kombat III!

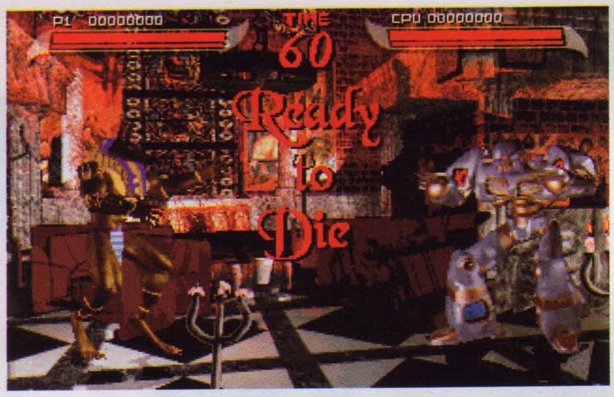
Zacznijmy od kilku szczegółów natury technicznej: w teorii mamy do dyspozycji dziesięciu potępieńców, każdy rzecz jasna charakteryzuje się odrębnym stylem walki i specyficznymi dla danej postaci ciosami. Piszę

" w teorii dziesięciu" ponieważ tak naprawdę to jest ich nieco więcej, ale nie są dostępne w menu (czyli tzw. "hiddeny"). Dodatkowo każda potępiona dusza to postać znana nam z rozmaitych mitologii (np. egipski bóg Anubis z ciałem człowieka i głową szakala), historii (hi, Adolf!) i literatury (w tym także komiksowej). To dodaje grze pewnego kopa (a właściwie low-kicka), bo jednak przyjemniej natłuc np. znienawidzonemu dyktatorowi czy postaci z nielubianych lektur niż jakiemuś tam Ping-Pongowi wymyślonemu przez znudzonego scenarzystę. Rzecz jasna w grze dostępne są rozmaite combosy, ciosy specjalne itp. Miłośników "fatality" nieco zmartwię - coś tam niby jest, ale na pewno mniej krwiste i wyrafinowane niż w serii Mortadeli, pardon, Mortali. Podobnie jest z brutalnością; tu MK wyraźnie góruje nad Pray for Death... ale czy to jest wada? Przynajmniej zamkniemy usta rozmaitym moralistom, biadającym nad "zwierzęcym okrucieństwem w grach" i rozważającym, jak strasznie wpływa ona na psychikę graczy. Ale naturalnie nie oznacza to, że Modlitwa jest grą, którą poleciłbym skautkom czy skrajnym pacyfistom. Krew (i to nie tylko czerwona) leje się całkiem obfitymi strumieniami...

> *"Łakomy kąsek dla wszystkich fanów bijatyk."*

Walka toczy się w 12 rozmaitych sceneriach, o których trzeba pwoiedzieć, iż graficznie prezentują się znakomicie i są mocno zróżnicowane. Czy walczyliście kiedyś zanurzeni niemal do pasa w wodzie, która (jak

to woda) faluje przy każdym waszym kroku i w której widzimy odbicia walczących postaci? Jeśli nie, to będziecie mieli szansę spróbowania, jak to smakuje. Dla mnie było nader przyjemne doświadczenie. Sama walka może być rozgrywana w 9 różnych trybach! Tzn. mamy tu walkę "każdy z każdym", walki zespołów, a nawet prawdziwą ligę Umarłych Karateków oraz parę innych kombinacji alpejskich. Myślę, że nawet dość wybredni gracze znajdą tu coś dla siebie. Sterowanie: zapomnijcie o joysticku! Możemy grać z klawiatury (naturalnie z możliwością definicji swoich klawiszy) i z joypada. Ale myślę, ża każdy rasowy komputerowy zabijaka i tak nie gra w tego typu produkcje z joysticka, ponieważ (przynajmniej mi) szalenie utrudnia on zadawanie serii wyrafinowanych technik. Tu jednak klawiatura rulez! Oprawa dźwiękowa utrzymana jest na poziomie "top league".



Czadowe melodie (odrębny temat dla każdej scenerii), odgłosy uderzeń, jęki, okrzyki bólu, itp. podkręcają poziom adrenalinyh we krwi. Po prostu palce lizać!

Grafika jest w trybie VGA. Dzięli temu program ten śmiga nawet na wolniejszych maszynach - na 486DX/66 odtwarzane jest 25 "ramek" na sekundę. A oznacza to tyle, że animacja jest płynna i bez wkurzających szarpnięć. A na szybszych maszynach to już tylko można błogo się uśmiechać. Tym bardziej, że postacie animowane są naprawdę z klasą (i takoż są wykonane - renderki, że ho ho!) A jeśli posiadasz 486/33 to... też sobie pograsz! Może wtedy nie będzie to już takie płynne, no ale... (A jeśli posiadasz 386SX/25 to... współczuję). Na koniec wspomnijmy o intrze - to trzeba koniecznie zobaczyć, słowami tego nie opiszę! W grze zastosowano też kilka modnych ostatnio tricków (np. płynne zoomy), które dodatkowo zwiększają i tak wysoką grywalność.

Jak widać jestem zwolennikiem tej gry. W redakcji utworzyły się jednak dwa obozy. Przeciwnicy Pray for Death zarzucają grze wtórność wobec Mortal Kombat (padło nawet stwierdzenie, że tak naprawdę jest to Mortal Kombat z innymi postaciami!) i podobieństwo grafiki i stylu gry do Rise of the Robots. Moim zdaniem jednak zbieżności z Mortal Kombat są raczej niewielkie (a gdyby nawet - to przecież tym lepiej o tej grze świadczy! Nie jest łatwo podrobić Mortala!). Zaś co do podobieństwa do RoR... czy ja wiem? Coś w tym jednak jest. Tym niemniej gra tak czy siak robi naprawdę dobre wrażenie. Prywatnie uważam ją za jedną z lepszych bijatyk z jaką miałem do czynienia w 1996 roku. A czy mam rację? To już musicie ocenić sami.

UGLY JOE

Pray for Death

Virgin Interactive

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX/33, 8 Mb RAM, VGA

Cena

☎

PC-SHAREWARE

Więcej informacji:
tel./fax (071) 3412083

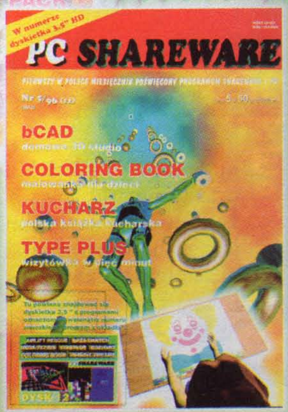
To pierwszy w Polsce miesięcznik poświęcony programom shareware i public domain

To także:

- kilkadziesiąt stron recenzji wyselekcjonowanych przez nas programów.
- dyskietka dołączona do pisma zawierająca najciekawsze z prezentowanych w numerze programów.

Już wkrótce:

- dodatkowa edycja z CD-ROMem.
- 64 kolorowe strony.
- podział pisma na działy: programy użytkowe, gry oraz dział dla najmłodszych w którym znajdą się programy edukacyjne i gry pisane z myślą o dzieciach.



PC SHAREWARE

Wipeo...
odlotowy w...

Te wyścigi oderwą Was od ziemi, co prawda na niezbyt dużą wysokość, ale jednak. Tutaj nie musicie się obawiać rozbicia o bandę czy też o inny pojazd, jedynym zadaniem jest dojechanie w jak najlepszym czasie do mety. Reszta się nie liczy. Zawrotna prędkość, ostre zakręty, niespodziewane sytuacje, tutaj potrzeba nie lada refleksu - najpierw reakcja, potem myślenie. Oto propozycja dla tych wszystkich, którym znudziły się wysłużone cztery kółka.

Nareszcie meta! Ale to zaledwie początek końca. Stawka wzrasta - przed nami wyścigi mistrzów!

Kolejny przebój znany z Playstation zagościł na komputerach klasy PC. Jak to przeważnie w przypadku konsol bywa, mamy do czynienia z grą zręcznościową. Wipeout to superszybkie wyścigi przyszłości, całkowicie bezpieczne i kompletnie szalone. Do dyspozycji mamy cztery pojazdy należące do czterech potężnych firm z Japonii, USA/Kanady, Rosji oraz Konsorcjum Europejskiego. Każdy ze ślizgaczy ma odmienne parametry, od nich to zależy w jaki sposób pojazd będzie reagował na nasze poczynania, mowa tu o: przyspieszeniu, maksymalnej prędkości, wadze i promieniu skrętu. Każdy z tych elementów jest równie ważny, dlatego proponuję na początku wypróbować wszystkie pojazdy, aby przekonać się, który z nich będzie dla nas odpowiedni. Wyścigi odbywają się

> *"Koła nie są już potrzebne, ograniczają tylko Twoje możliwości. Przyszła kolej na powietrzne bolidy mknące z zawrotną prędkością!"*

w dwóch klasach: Venom i Rapier, aby wejść do tej drugiej, należy najpierw wygrać mistrzostwa w pierwszej. Poza tym dokonujemy wyboru typu gry: mistrzostwa, samotny wyścig, wyścig z czasem. Każdy z nich z pewnością będzie ciekawszy, gdy w grze weźmie udział więcej osób (maksymalnie może ich być osiem) połączonych przez kabel lub sieć. Kierowanie pojazdem wcale nie jest takie proste. Najpierw przyjdzie nam zapewne spędzić trochę czasu na obijaniu się o wszystko wokół, zanim w zadowalającym stopniu opanujemy sztukę sterowania. Główną trudność sprawia pokonywanie najróżniejszych zakrętów, pojawiających się często w najmniej odpowiednich momentach. Czasami jednak trzeba będzie dać za wygraną i trochę zwolnić, aby zachować płynność jazdy - to opłaca się bardziej niż zderzenie, które wytrąca nas z równowagi. Ale z drugiej strony jest to wszystko, co możemy stracić w wyniku kolizji. Tracąc prędkość, tracimy czas, a o czas chodzi w Wipeout przede wszystkim). W tych zawodach nie obowiązują praktycznie żadne zasady, wszystko co możliwe, jest dozwolone. Nasi konkurenci nie przebierają w środkach, zrobią wszystko aby wygrać, dlatego radzę się przygotować nie tylko na nieprzyjazne "szturchnięcia", ale także na wybuchową przesyłkę z pozdrowieniami. Zresztą nie ma się czym przejmować, my także możemy odpłacić tym samym. Na torze znajdują się tzw. Punkty Broni (taki jaskrawy znak), przelatując nad nimi uaktywniamy załadowaną wcześniej broń, dzięki czemu możemy jej użyć. W danym momencie może być uaktywniony tylko jeden rodzaj broni: tarcza ochronna, turbo doładowanie, miny, fala uderzeniowa, rakiety, pociski oraz

ut
yścig

Futyrystyczne bolidy mkną z szaloną prędkością ku zwycięstwu. Stawką są wielkie pieniądze i honor korporacji - wszelkie chwyty dozwolone. Mimo, iż pojazdy uzbrojone są "po zęby", wyścigi są całkowicie bezpieczne.

dwa rodzaje broni specjalnej dostępnej tylko podczas gry w sieci. (Żadna z broni nie powoduje szkód - wszystkie służą do zmniejszenia prędkości przeciwników). Tor, po którym się poruszamy, jest tak skonstruowany, że nie pozwala nam na wypadnięcie z trasy. Może się jednak zdarzyć, że nagle stwierdzimy brak jezdni - nie pozostanie nam wtedy nic innego, jak próba pokonania wielkiej przepaści - rzecz jasna, nie zawsze nasze starania zostaną uwieńczone sukcesem, wówczas lądujemy na dnie otchłani i musimy grzecznie poczekać na pojazd ratowniczy, który odstawi nas z powrotem na trasę. Swoje dzikie fanaberie możemy oglądać z dwóch kamer: wewnątrz pojazdu lub z kamery znajdującej się tuż za nim. Wybór niewielki, ale zawsze to coś. Taka zmiana czasami pomaga, szkoda tylko, że nie w przypadku grafiki. Ci którzy widzieli tę grę na konsoli, mogą się podobnie jak ja, lekko rozczarować. Jeśli nie mam zastrzeżeń co do płynności działania programu, to jednak tryb VGA w 256 kolorach nie wygląda już tak atrakcyjnie, jak jego "wysokorozdzielczy" konsolowy odpowiednik. Zresztą, sami oceńcie. Jeśli chodzi o muzykę, to sprawa wygląda dużo lepiej - jest na wyśmienitym poziomie i świetnie współgra z szybką akcją rozgrywającą się na monitorze komputera. Posiadaczom słabszych konfiguracji przyda się opcja regulowania ilości detali widocznych na ekranie oraz możliwość zmiany wielkości okna gry. Wipeout z pewnością spodoba się zwolennikom zręcznościówek - jest dynamiczny i naprawdę wciągający. Sądzę jednak, że jeśli ktoś chce podziwiać go w pełnej krasie, powinien wypróbować wersję konsolową. Tak czy owak gra nie rozczaruje nikogo.

Mr.Window

Wipeout
Psygnosis

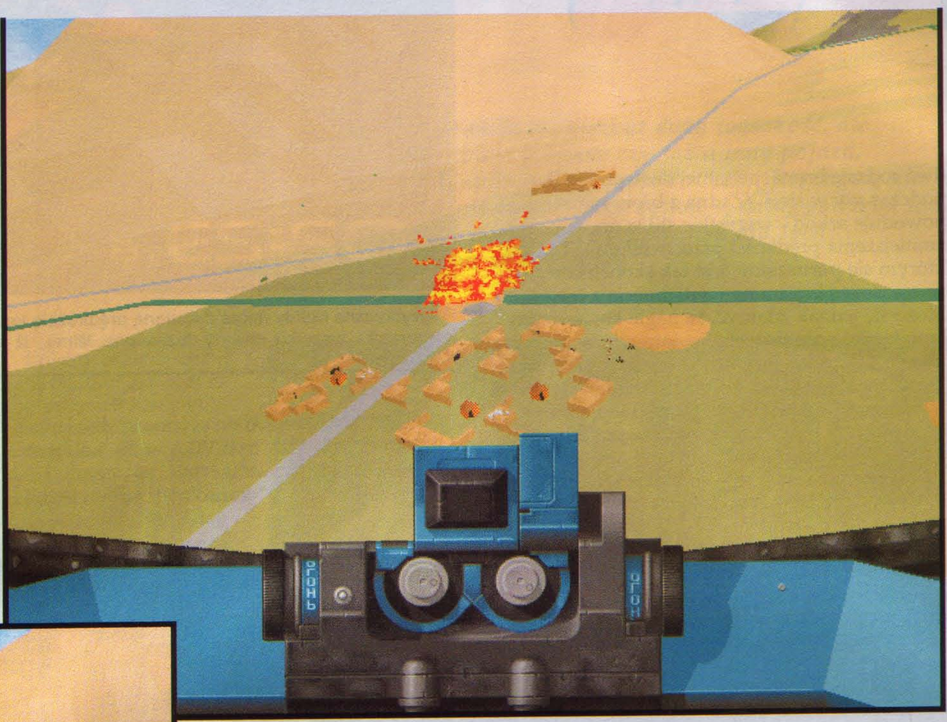
Dystrybutor
CD Projekt
☎(022) 250703, 258202
fax (022) 257151

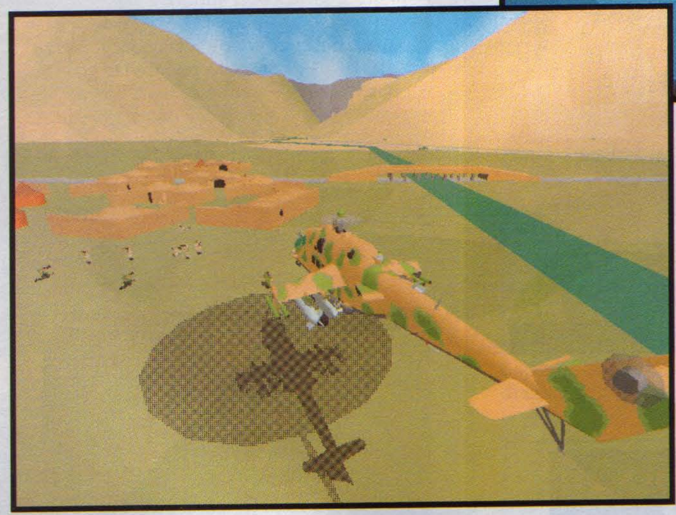
Minimalna konfiguracja
486 DX2/66, 8 Mb RAM, CD-ROM

Cena
119,00 zł

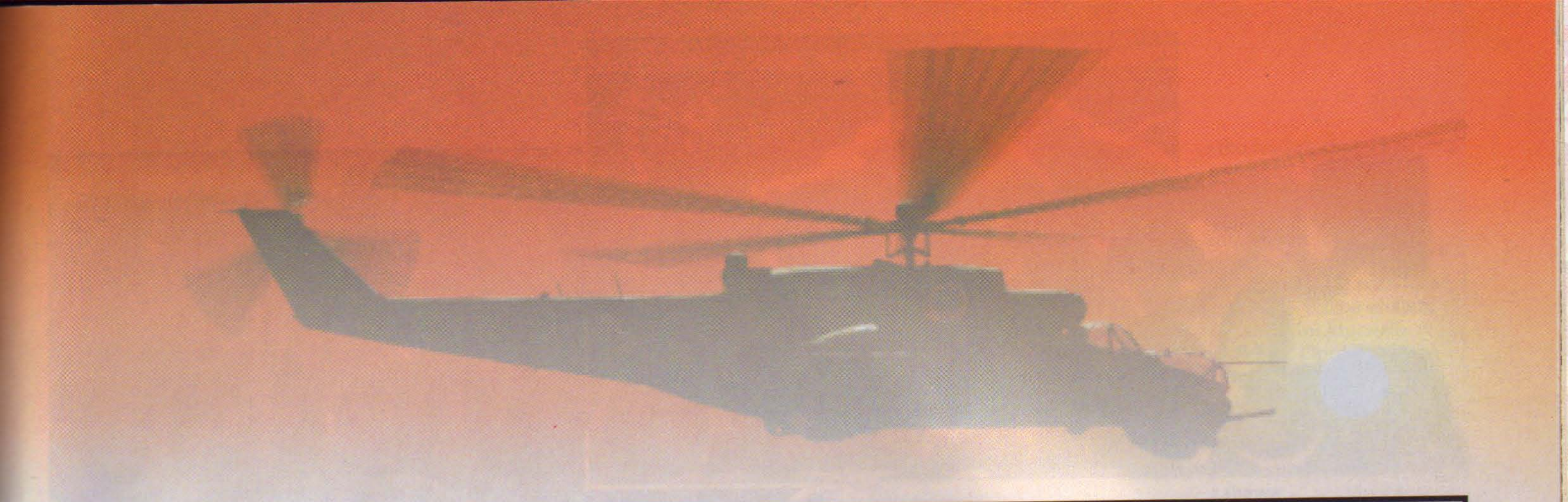
Obrońcy Czerwonego Imperium

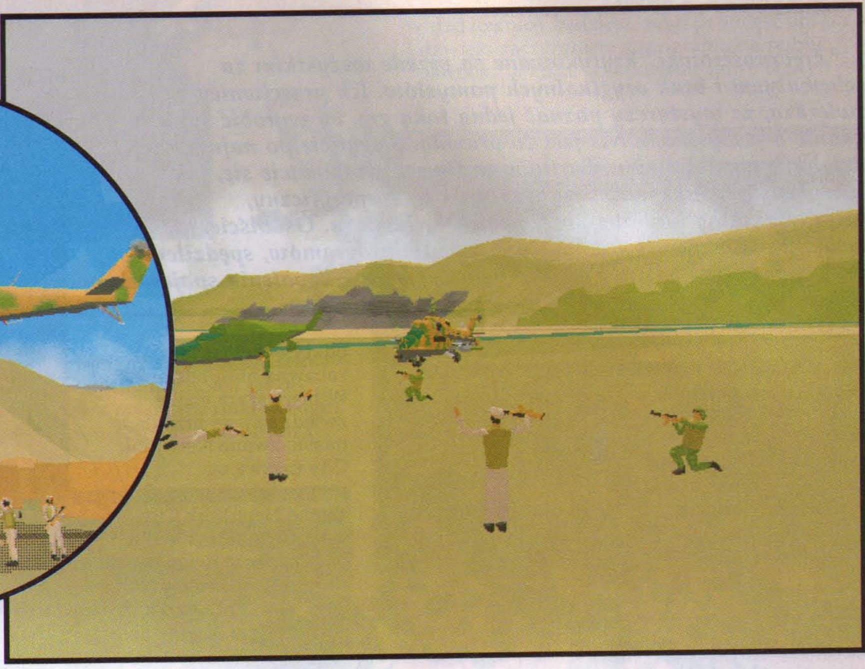
Sukces należy wykorzystać do końca! Firma Digital Integration, producent jednego z najgłośniejszych symulatorów lotu ostatnich lat - Apache, idąc za ciosem, opublikowała bardzo, na pierwszy rzut oka, zbliżony (zastosowano ten sam engine) produkt ukrywający się pod tytułem Hind. Tym razem, za pośrednictwem komputera, będziemy mogli uczestniczyć w powietrznych eskapadach najgroźniejszego śmigłowca strony przeciwnej, czyli Mi-24. Jednak zmiany nie sprowadzają się tylko do zastąpienia jednej maszyny inną - gracz otrzymuje zupełnie odmienny wybór misji uwzględniających specyfikę nowego sprzętu, rozbudowane warianty gry w sieci, a poza tym możliwość spojrzenia na pole bitwy oczami prawdziwego komunisty.





W latach siedemdziesiątych, w samym środku Zimnej Wojny, radzieccy inżynierowie zaprojektowali jeden z najsłynniejszych helikopterów wojskowych wszechczasów - monstrum o nazwie Mi-24. Początkowo był to śmigłowiec transportowo-desantowy, jednak wkrótce powstały także modele bojowe, wyposażone w broń pokładową o niespotykanej w owych czasach sile ognia. Mi-24 oznaczony przez specjalistów NATO kryptonimem Hind jest swoistym kuriozum. Charakteryzuje się rekordowymi rozmiarami, ciężarem, osiąganą prędkością i pułapem wznoszenia się, a także ... brzydotą. Największą sławę (?) zyskał podczas konfliktu w Afganistanie, kiedy stacje telewizyjne na całym świecie obiegły zdjęcia masowo zestrzeliwanych maszyn tego typu. Sytuacja uległa dalszemu pogorszeniu, gdy w wyposażeniu Mudżahedinów znalazły się wyrzutnie SAM (American Stingers). Do dziś nie są znane przyczyny żenującej postawy Hindów, prawdopodobnie ich największym wrogiem okazała się masa i słaba sterowność. W grze mamy do czynienia z ulepszoną wersją śmigłowca Hind-E (Mi-24W). Jak już wspomniałem, zewnątrzne podobieństwo do interfejsu wykorzystanego w Apachu jest ogromne. Tradycyjnie gracz może wybrać model lotu: Arcade - maksymalnie uproszczone sterowanie maszyną, Realistic - wierne odtworzenie parametrów sprzętu i wszystkich niuansów związanych z awiacją. Osoby, które uprzednio nie miały do czynienia z symulatorami Digital Integration na pewno oczaruje wspaniała grafika w trybie SVGA. Teksturowane powierzchnie, obiekty zbudowane z cieniowanych metodą Gourauda wielokątów, realistyczna paleta kolorów, efekty specjalne (ruch podkreślony przez rozmycie konturów), ładnie wyrenderowany kokpit robią duże wrażenie. Jedynym dysonansem psującym, moim zdaniem, obraz całości, są stylizowane na cyrylicę litery użyte w angielskich nazwach. Pewnym nowum jest usunięcie z widoku terenu większych skupisk drzew. Tym samym gracz został pozbawiony możliwości wykorzystywania osłony z liści jako kryjówki przed niespodziewanym atakiem (na szczęście pozostały wzgórza i budynki). Najważniejszym atutem Hinda jest zróżnicowany zestaw misji. Ze względu na unikalny charakter śmigłowca odznaczającego się dużą ładownością, możliwe było dołączenie zadań związanych z przenoszeniem ładunków i oddziałów desantowych. Ponadto gracz otrzymuje szeroki wybór misji takich jak niszczenie okrętów, atak na wybrane cele, eskortowanie konwojów, taktyka typu "szukaj i zniszcz". Areny walki umiejscowione są w trzech zakątkach świata. W Afganistanie możesz wziąć udział w walce przeciwko partyzanckim oddziałom Mudżahedinów wspomaganych przez Pakistan (w wyposażeniu tego kraju znajdują się między innymi mysliwce F-16). Alternatywą jest przeniesienie się na obszar Korei, gdzie oddziały Północy wdarły się właśnie na

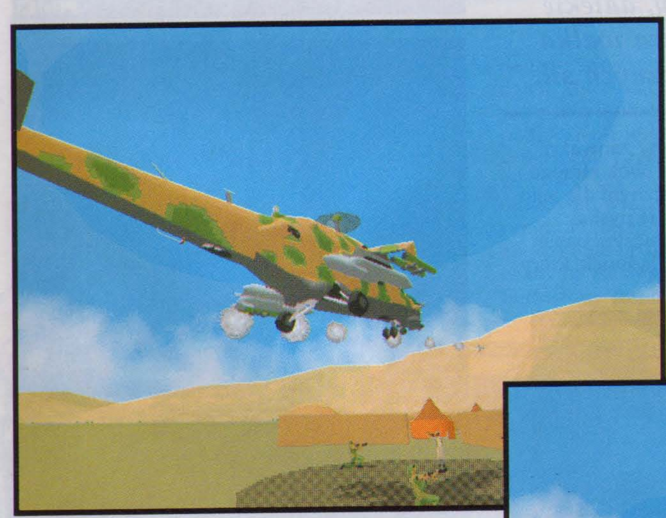


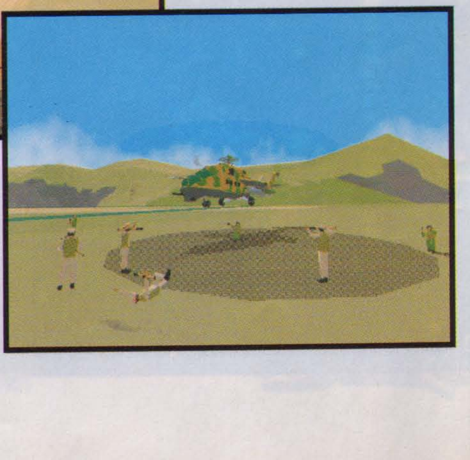


terytorium Południa, by uzupełnić nękające nieustannie komunistyczną część półwyspu niedobory żywności. Twoim zadaniem będzie w tym wypadku eskortowanie z powietrza transportów zrabowanej żywności. Ostatni scenariusz rozgrywa się na terenie Kazachstanu podczas rewolty mającej na celu odłączenie tej republiki od macierzy. Kazachowie w walce posługują się sprzętem odziedziczonym po Armii Czerwonej, a więc między innymi śmigłowcami Mi-24 (Hind). Autorzy przygotowali także specjalny zestaw misji wieloosobowych, przeznaczonych do użytku w sieci. W takiej rozgrywce może wziąć udział do 16 zawodników podzielonych na dwie drużyny. Wspaniałym pomysłem jest możliwość łączenia się z maszynami, na których został uruchomiony Apache i konfrontacja twarzą w twarz z drugim symulatorem (misje koreańskie). Do najciekawszych opcji należą Pilot/Gunner - walka w dwuosobowym zespole składającym się z pilota i strzelca pokładowego oraz Leader/Wingman - walka w zespole dwóch śmigłowców (dowódca i skrzydłowy). Jak widać, Hind poczynił krok naprzód w stosunku do Apache. Wielość i różnorodność misji pozwalają przez długi czas nie powtarzać dwa razy takiej samej rozgrywki, a gdy wykorzystamy już wszystkie standardowe scenariusze możemy posłużyć się edytorem nowych misji. Dla miłośników podniebnych potyczek ten program może stać się w najbliższym czasie zdecydowanym faworytem. Tego mu życzę.

CHUFU

> *"Jeżeli Apache dostarczył Ci niezapomnianych wrażeń, Hind może podwoić dawkę adrenaliny. Wsiądź do kabiny, zapnij pasy i startuj. Imperialistom śmierć!"*





Hind

Digital Integration

Dystrybutor

USER
☎ (012) 66 88 54

Minimalna konfiguracja

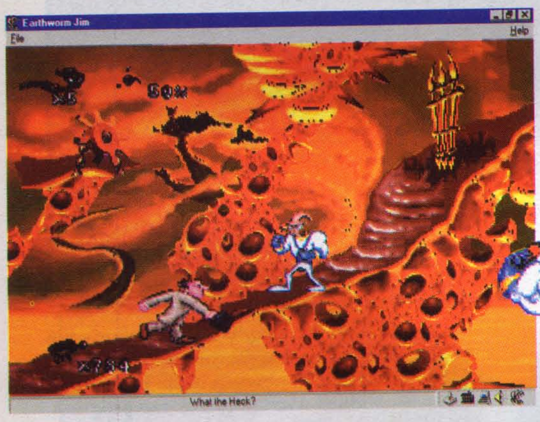
486 DX/66, 8 Mb RAM, SVGA

Cena

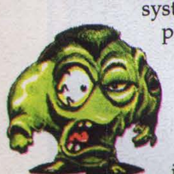
☎

Przygody Jima dżdżownicy

"Zręcznościówki" krytykowane są przede wszystkim za schematyzm i brak oryginalnych pomysłów. Ich przeciwnicy twierdzą, że wystarczy poznać jedną taką grę, by wyrobić sobie zdanie o wszystkich. Nie jest to prawdą. Sięgnijcie po najnowsze dzieło firmy Activision, Earthworm Jim, a przekonacie się, jak klasyczny produkt może być wzbogacony o specyficzny, niepowtarzalny klimat i potężną dawkę humoru. Osobiście, nie będąc wcześniej miłośnikiem tego rodzaju programów, spędziłem przy niej wiele godzin. Pomimo nabawienia się zapalenia spojówek, nie żałuję. Wiwat robale!!!



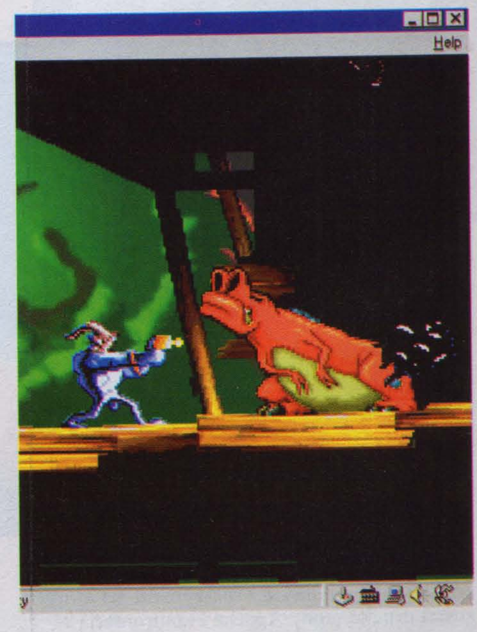
Z pewną taką nieśmiałością (jak mawiała gwiazda reklamówek damskich środków higienicznych) uruchomiłem grę Earthworm Jim, która została napisana specjalnie dla systemu Windows 95. Słusznie podejrzewałem potężne wymaganie sprzętowe i nie najwyższe parametry grafiki. Nawet na Pentium 75 MHZ przy rozdzielczości 640x480 (maksymalna dostępna w grze) i dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorach zdarzają się potknięcia podczas odświeżania obrazu. Cóż, Windows 95 ma swoją specyfikę. Jednak generalnie gra działa dosyć płynnie, a wspomniane mankamenty nie są zbyt dokuczliwe. I tutaj pojawia się paradoks: pomimo niewysokiej rozdzielczości i niezbyt dużej liczby kolorów jedną z największych zalet Jima jest właśnie oprawa wizualna.



Akcja toczy się na dwudziestu poziomach (plus jeden bonusowy), z których każdy został osadzony w niesamowitej, często zmuszającej do niekontrolowanego "rechotu" scenerii. Poruszamy się po tych wspaniale narysowanych światach i na każdym kroku odkrywamy jakąś zabawną niespodziankę. W pierwszym etapie zwiedzamy na przykład miasto zwane New Junk City (nazwa ta, przywołująca na myśl słynne New York City w wolnym tłumaczeniu oznacza nowe miasto śmieci), zamieszkałe przez dokuczliwe ptaszyska dżdżownicożerne i równie niebezpieczne psy.

"Wszystkie dżdżownice spulchniają glebę, tylko Jim nie chce. Jego powołaniem jest żywot bohatera, mrożące krew w żyłach przygody, dalekie podróże i nieustająca walka z wysłannikami mrocznych sił. "

W pewnym momencie możemy zauważyć dźwig unoszący potężny ciężar, obok którego pasie się krowa o charakterystycznym dla tego gatunku zwierząt głupim wyrazie pyska. Posługując się własnym ciałem niczym batem Indiana Jones'a możemy odciąć ładunek, który



Przerażający płaz zwietrzył trop i nie pomoże już nawet władowanie weń całego magazynka. Trzeba brać nogi (jakie nogi?) za pas, bo skończymy przylepieni do języka przemiłej żabki.

Jak wiadomo, dżdżownice są stworzeniami nie pozbawionymi zdolności wykonywania podniebnych ewolucji.

spadając na dźwignię utworzoną z obalonego pnia drzewa wyśle niczego nie podejrzewającą krowę w powietrze i otworzy przed nami dalszą drogę. Zdradziłem przed chwilą jeden z sekretów naszego bohatera: jego bronią i narzędziem (służącym do chwytania przedmiotów, uruchamiania maszyn, huśtania się nad przepaścią i wykonywania wielu innych zaskakujących czynności) może być własne ciało. Ponadto posługuje się szybkostrzelnym pistoletem maszynowym (początkowo wyposażonym w zapas tysiąca naboi, który jednak szybkо topnieje i wymaga częstego uzupełniania) oraz, o ile znajdzie je na swej drodze, także miotaczem plazmowym i wyrzutnią rakiet samonaprowadzających. Jak już wspomniałem, największym skarbem Jima jest specjalne ubranko nadające mu kształt ludzki - gdy je tylko straci (dzieje się tak w kilku momentach, np. pod koniec pierwszego etapu), musi zrobić *wszystko, aby niezwłocznie je odzyskać.* Jako zwykła dżdżownica jest bowiem całkowicie bezbronny. Przestrzeń gry wypełniają rozmaite potwory, z którymi należy bezwzględnie walczyć. Niektóre z nich są szczególnie niebezpieczne - na przykład te oddzielające kluczowe fragmenty poszczególnych poziomów czy też ten kulawy jegomość

kierujący przesuwanym elektromagnesem. Na końcu etapu będziemy musieli także stoczyć pojedynek z pojazdem zbudowanym ze starych garnków. Jego szczątki posłużą

nam do konstrukcji statku międzygwiezdnego, dzięki któremu będziemy mogli udać się w podróż do kolejnego etapu. Godny podkreślenia jest fakt, że wraz ze zmianą etapu gruntownie przeobraża się nie tylko sceneria, lecz i styl gry (po przejściu na drugi poziom odniosłem wrażenie, że uruchomił się nowy program). Dzięki temu zabawa nam się nie znudzi i nie pozwala nam spocząć, dopóki nie zbadamy ostatniego ze światów. Nawet gdyby Earthworm Jim był całkowicie pozbawiony dźwięku, oceniłbym go wysoko. Możecie sobie wyobrazić, jakie były moje wrażenia po wysłuchaniu wspaniałej muzyki zapisanej bezpośrednio na kompakcie? Różnorodne tematy muzyczne przeplatane komicznymi odgłosami znakomicie podkreślają atmosferę i pomagają wniknąć w tajemniczy świat programu. Poziom trudności oceniłbym

jako średni, chociaż są momenty wymagające wytężenia całej uwagi, refleksu, a czasem także inteligencji (sytuacja pozornie bez wyjścia zawsze daje się rozwiązać, po prostu trzeba znaleźć odpowiedni klucz do zagadki). Oprócz gry na płycie znajduje się także zestaw uatrakcyjniający wygląd i brzmienie systemu Windows 95. Jeżeli spodoba Ci się zabawa w dżdżownicę, będziesz mógł przenieść obrazy i dźwięki zaczerpnięte z programu na pulpit "okienek", a także wykorzystać nowe ikony

i tapety. Aby to wszystko zainstalować, musisz jednak posiadać rozszerzenie systemowe Microsoft Plus.

KAROL MŁOT

Earthworm Jim

Activision

Dystrybutor

MarkSoft
(022) 6639390,
fax (022) 6639298

Minimalna konfiguracja

486, 8 Mb RAM, SVGA, MYSZ, CD-ROM Windows'95

Cena

134,20 zł

Jest takie powiedzenie: jeśli chcesz spokojnie spać - kup obligacje, jeśli chcesz dobrze jeść - kup akcje. Dla wielu może się wydawać, że świat biznesu jest ekscytujący i pełen przygód. Tymczasem mamy okazję przekonać się, że choć pierwsze twierdzenie może być prawdziwe (w końcu inwestujemy wielkie pieniądze, jest się o co bać), to w drugim przypadku, może być całkowicie mylące. Wypełnianie formularzy, inwestycje, pożyczki, spłaty, kredyty, zakupy, sprzedaże, papierki, dokumenty - nie ma w tym nic zabawnego, ale... może być.

Inwes

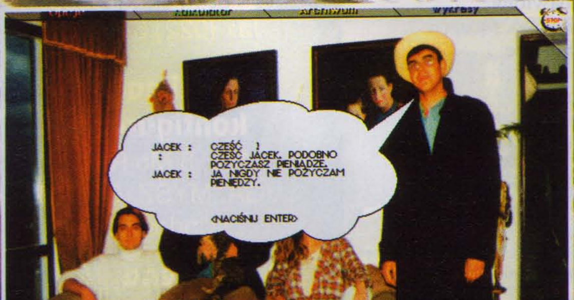
Gra Inwestor pozwoli nam na wypróbowanie własnych sił w świecie, w którym niepodzielne rządy sprawuje pieniądz. Jest to bezwzględny świat, istna dżungla, gdzie wygrywa ten, kto ma więcej, czyli silniejszy. Twórcy gry starali się oddać wiernie przebieg wszystkich procedur towarzyszących rozmaitym operacjom finansowym. Program powstawał przy współpracy z ludźmi związanymi z bankowością i realiami giełdy warszawskiej. Program jest dzięki temu swoistą symulacją polskiej Giełdy Papierów Wartościowych i został w całości oparty na polskich realiach. Po uruchomieniu programu czeka nas obowiązek wprowadzenia danych, którymi chcemy posługiwać się w grze. Pod nimi zostanie utworzony katalog do zapisywania stanu gry. Następnie otrzymujemy dostęp do menu głównego składającego się z sześciu okien i paska opcji znajdującego się w górnej części ekranu. Każde okno to osobna opcja do wykonywania określonych operacji. I tak znajdziemy tam:

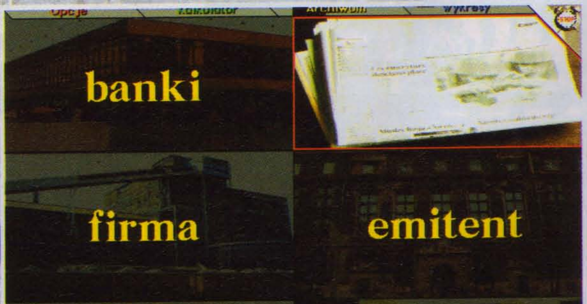
• banki: do wyboru mamy cztery, każdy z nich proponuje odmienne stopy procentowe (podane w stosunku rocznym) różnych rodzajów lokat i kredytów. Gdy zdecydujemy się na dalsze posunięcia w tym kierunku, trzeba będzie skorzystać z opcji właściwych dla każdego z tych banków. Należy oczywiście rozpocząć od założenia rachunków i dokonania wpłat, dopiero wtedy

"Wielomilionowe kwoty, teoria i praktyka z dziedziny inwestycji giełdowych, a wszystko to oparte na polskich realiach. Po takiej dawce doświadczeń, z łatwością wkroczysz na arenę prawdziwego biznesu."

można kontynuować inwestycje w biurze maklerskim. Tam istnieje możliwość zlecenia zakupu/sprzedaży akcji lub jednostek uczestnictwa w funduszu powierniczym bądź też odwołania zleceń i dokonania analizy technicznej. Gotówkę można zdobyć zaciągając kredyt, ale są też inne sposoby, np.

• znajomi: no, z nimi bywa różnie - jedni chcą pożyczać inni nie, wiele zależy od tego, jaką sumą chcemy obciążyć swój kredyt zaufania, a także fakt, czy dotrzymujemy warunków umowy. Zresztą akurat ta zasada obowiązuje nie tylko wśród znajomych, sam się przekonasz.

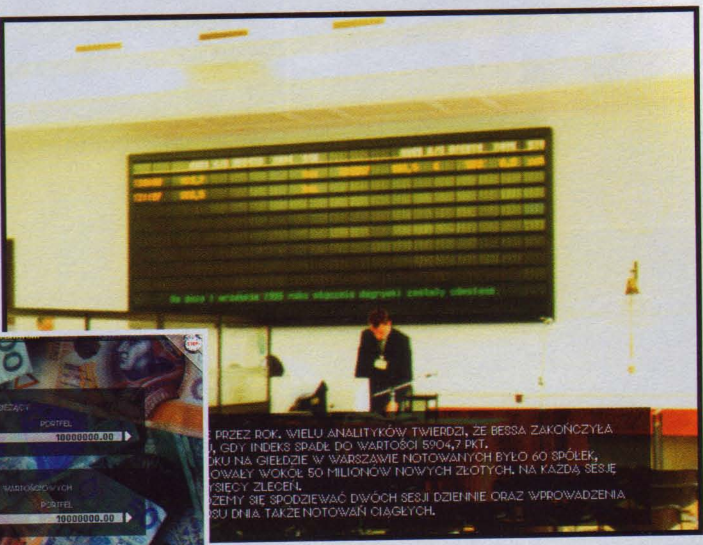


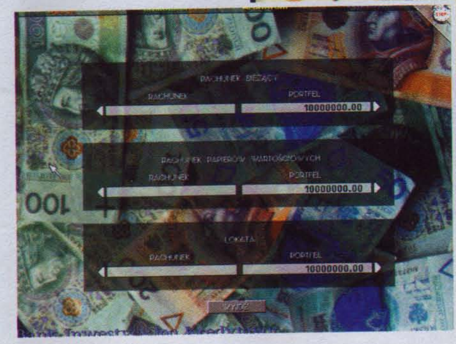


tor

istotnych szczegółów. Gra toczy się do chwili, gdy założymy własną firmę i wprowadzimy pakiet jej akcji na giełdę. Tak oto w ogólnym zarysie przedstawia się ten z pewnością interesujący program. Jeśli chodzi o grafikę, jest wykonana starannie i chociaż nie rzuca na kolana, to jednak nie mam do niej większych zastrzeżeń, podobnie jak do muzyki, która bardzo dobrze buduje nastrój. Jeśli już miałbym coś skrytykować, to może brak dynamiki gry. Program jest statyczny, brakuje animacji,

Moim zdaniem opcję tę można było bardziej rozbudować, dialogi są liniowe i w sumie nasz udział ogranicza się do podania kwoty pożyczki. A może by tak rozwinąć tę część gry i pozwolić graczowi





pogłówkować nad znalezieniem sposobu na przekonanie przyjaciół co do słuszności swoich racji? Jestem pewien, że byłoby o wiele ciekawiej. Stale do naszej dyspozycji jest:

- gazeta - tam możemy sprawdzić ostatnie notowania
- kalkulator - bardzo przydatny, wiadomo do czego
- dogrywka - służy właśnie do skorzystania z dogrywki giełdowej.

Czas, oczywiście płynie nieubłaganie, tutaj liczy się go nie w godzinach, lecz w sesjach giełdowych. Istnieje możliwość zatrzymywania czasu i regulowania tempa jego upływu, zmiany dokonujemy w • opcjach - tam również można zażyczyć sobie jego automatycznego wyłączania, wyłączyć muzykę i efekty dźwiękowe. W krótkim czasie ilość wykonywanych tu działań rośnie i powoli zaczynamy się gubić: dziesiątki pożyczek, spłat, transakcji, rachunków, przelewów, to wszystko trzeba gdzieś zapisywać. Problem ten jest jednak w Inwestorzej bardzo dobrze rozwiązany, wszystkie nasze poczynania są automatycznie zapisywane (spokojnie - tylko w grze) w tabelach znajdujących się w • archiwum - są one pogrupowane tematycznie, i tak w • pożyczkach znajdziemy tabelę, gdzie zapisywane będą wszystkie pożyczone i spłacone sumy. W • operacjach na papierach wartościowych mamy do dyspozycji tabele zleceń, transakcji i innych operacji. Rachunki to po prostu spis posiadanych rachunków. Operacje gotówkowe to wszystkie wpłaty, wypłaty i przelewy. Jednostki funduszu powierniczego to operacje kupna i sprzedaży tychże. Znajdziemy tu również tabele lokat i kredytów. Dzięki temu spisowi będziemy znali daty, kwoty, rodzaje operacji, ich ilość, instytucje i osoby, z którymi zostały zawarte, numery rachunków i wiele innych

przerywników urozmaicających zabawę, opcji wyjaśniających konkretne zagadnienie, z którymi spotykamy się w grze. Lecz jest także druga strona tej sytuacji, ponieważ program pracuje już na procesorze 386SX z 4MB RAM. W planach twórców Inwestora są kolejne wersje tego programu, będą one bardziej aktualne i podobno wzbogacone książką, której zadaniem będzie wyjaśnienie w przystępny sposób skomplikowanych zagadnień z dziedziny inwestycji giełdowych. Z pewnością po tak dobranej porcji teorii i praktyki z niejednego gracza komputerowego narodzi się prawdziwy rekin finansjery.

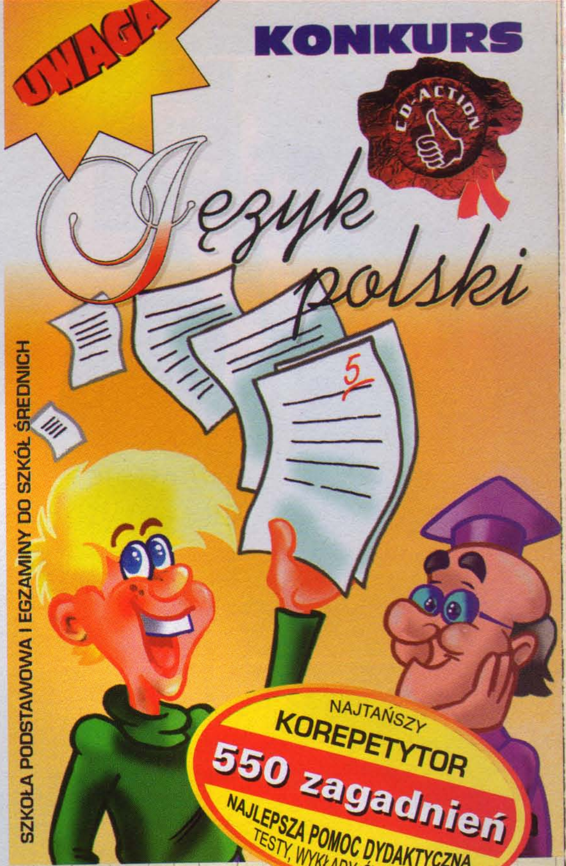
MUSIAŁEK

Inwestor
Seven Stars

Dystrybutor
CD Projekt
(022) 250703, 258202
fax (022) 257151

Minimalna konfiguracja
386 SX, 4 Mb RAM, SVGA, MYSZ

Cena



CO PROGRAM POTRAFI ?

- uczy elementarnych zasad j.polskiego,
- kontroluje i ocenia postępy w nauce,
- przygotowuje do egzaminów wstępnych do szkół średnich,
- drukuje testy egzaminacyjne,
- prezentuje wiedzę w atrakcyjnej formie,

Polonista
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA POLSKIEGO

SZANOWNY KLIENCIE !

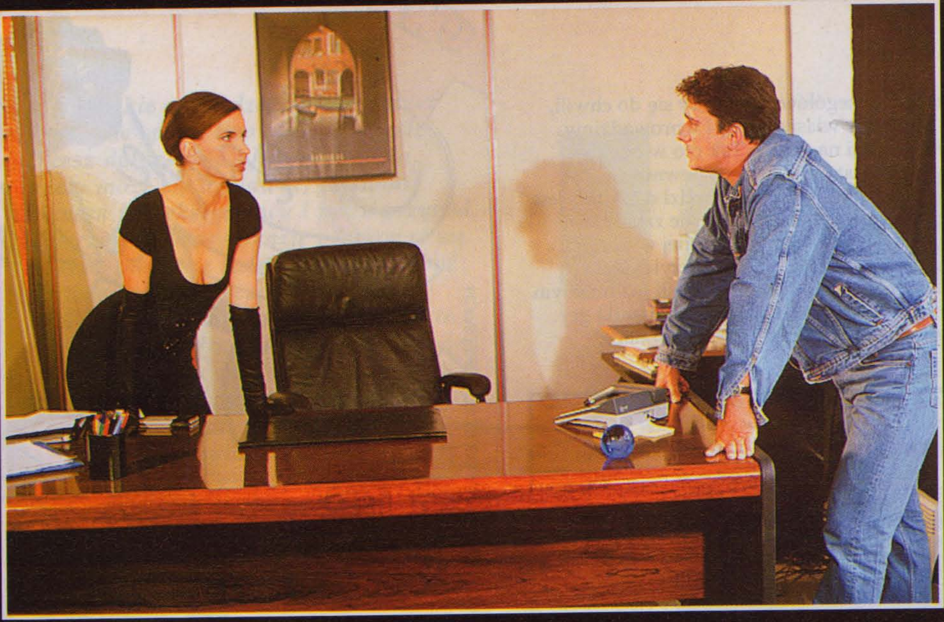
Trwa wielka wrześniowa promocja programu. Kupując **Polonistę** bierzesz udział w losowaniu atrakcyjnych nagród. Szczegóły w sklepach i hurtowniach na terenie całego kraju.

tylko 35,00

Cena detaliczna (wysyłkowa)

FATERBIT
Agencja Informacyjno-Handlowa
Danuta Dudek
55-200 OŁAWA
ul. B.Chrobrego 20c/15
tel./fax (071) - 1 - 341 - 08

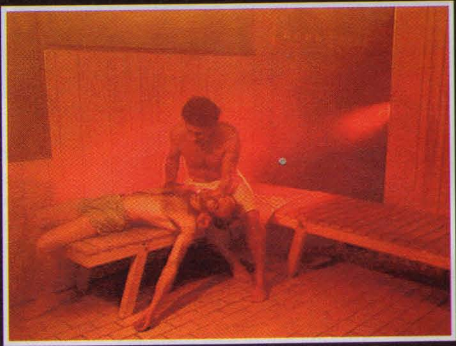
© 1996 Fatebit D.Dudek
dtp Darek Tomanik



Jak się zdaje, za kilka lat trudno będzie natknąć się na grę na PC, która nie będzie realizowana jako interaktywny film. Z miesiąca na miesiąc pojawia się ich coraz więcej i - nie da się ukryć - są coraz lepsze i lepsze. Pamiętam dobrze szum, jakiego narobiła gra Mad Dog. Ależ się ludzie tym "jarali"! Dziś budzi ona raczej pełne politowania uśmiechy, ponieważ współczesne gry interaktywne biją ją o parę długości pod każdym względem. Naprawdę jestem ciekawy, jak będą wyglądały takie gry powiedzmy w roku 1999. Cóż, poczekamy, zobaczymy. A na razie bierzemy na tapetę jedną z najnowszych gier interaktywnych, czyli Urban Runner, wyprodukowaną przez firmę Sierra-on-line. Firma ta znana jest z dobrych przygodówek, więc ich najnowszy produkt uruchamiałem z pewnym dreszczykiem emocji - ciekawe, cóż to scenarzyści i programiści Sierry wymyślili? Mój apetyt był już podrażniony tym, że gra zawiera się na czterech kompaktach. Wprawdzie po Phantasmagori i nie jest to już czymś szokującym, no ale cztery krążki sugerują, że będzie co oglądać.

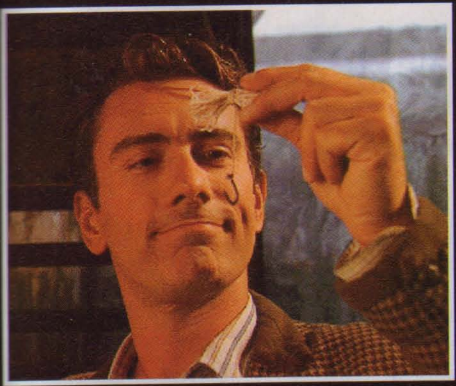
Fabuła zapowiada się nader interesująco: nazywasz się Max Gardner, jesteś amerykańskim "szalejącym reporterem". Specjalizujesz się w tropieniu skorumpowanych polityków. Twoja praca jest nader niebezpieczna - musisz bowiem wtykać nos w nieswoje sprawy. Zarówno gangsterzy, policjanci, jak i politycy nie przepadają za Tobą. Historia zaczyna się w momencie, gdy przebywając w Paryżu nawiązałeś kontakt z pewnym mocno podejrzanym osobnikiem, notowanym za handel narkotykami, wymuszenia okupu i tym podobne sprawy. Człowiek ten ma Ci przekazać pewne informacje, które mogą narobić niezłego hałasu w mediach i skompromitować wielu ludzi będących na bardzo eksponowanych stanowiskach. Miejsce spotkania jest dość egzotyczne - turecka łaźnia. Ale zapewnia ono bardzo pożądaną przy takich konspiracyjnych spotkaniach anonimowość. Twój informator nie nawalił - był tam o wyznaczonym czasie. Niestety nie powiedział Ci ani słowa - no ale nic dziwnego: gadatliwe nieboszczyki to (nawet w Paryżu) naprawdę duża rzadkość! Co gorsza wszystko wskazuje na to, że morderca jest w pobliżu... i to nie po to, by oddać się w ręce policji. Przeciwnie - zamierza wpisać na swe konto jeszcze jedną ofiarę. Ciebie. W panice uciekasz z sauny, niestety wskutek pośpiechu zabierasz z miejsca zbrodni niewłaściwy kluczyk od szafki z ubraniami, należący do Twego niedoszłego informatora. "Dzięki" temu wprawdzie jesteś odziany, ale nie dysponujesz oprócz tego niczym - nie masz dokumentów, pieniędzy, kluczy od samochodu. No, a ponadto masz na karku wrednego długowłosego faceta z gunem w łapie i śmiercią w oczach. W panicznej ucieczce zapędziłeś się w podziemia jakiegoś nieczynnego biura. Twój prześladowca zamyka na klucz jedyne drzwi prowadzące na zewnątrz, po czym daje Ci chwilę spokoju. Zapewne musi się zastanowić, ile kul zamierza wpakować w Ciebie lub też obmyśla szczególnie wyrafinowany sposób zabójstwa. Ale to nie jest istotne. Ważne, że możesz odpocząć i przemyśleć swoją sytuację. W tym momencie kończy się doskonale zrealizowane intro i do dzieła, graczu. Powiem Ci jeszcze tylko tyle, że wdepnąłeś w niesamowitą aferę i masz kłopoty jak stąd do Zanzibaru!

Teraz nieco o kwestiach technicznych. Firma chwali się, że Urban Runner to pierwsza "PRAWDZIWA gra interaktywna". Tu naturalnie nie radzę w to wierzyć. Jest to tylko reklamowy bajer. O prawdziwej grze interaktywnej będziemy mogli mówić wtedy, gdy po rozkazie "stań na głowie i żuj własne skarpetki" bohater gry zrobi dokładnie to, co mu polecono. Ale na coś takiego będziemy musieli jeszcze długo, długo poczekać. Wiadomo, że cała fabuła gry oparta jest na digitalizowanych sekwencjach wideo, zajmujących większą część ekranu gry. Na plus zaliczam to, że sekwencje te są dość krótkie, tzn.



nie zdarza się, że kierujemy bohatera w lewo, po czym przez dziesięć minut biernie oglądamy jego działania. W Urban Runnerze sekwencje te są bardzo dynamiczne, w czym spory udział ma

BETONOWA



profesjonalny montaż (cięcia, przebitki, zbliżenia, najazdy kamery). Pochwalić należy również ich dobrą jakość, szczególnie gdy są odtwarzane w wyższej rozdzielczości. Naturalnie widać pewną ziarnistość obrazu (konieczność kompresji scen filmowych), no ale póki standardem nie staną się kompakty o pojemności mierzonej w dziesiątkach gigabajtów, to nic na to poradzić nie można.

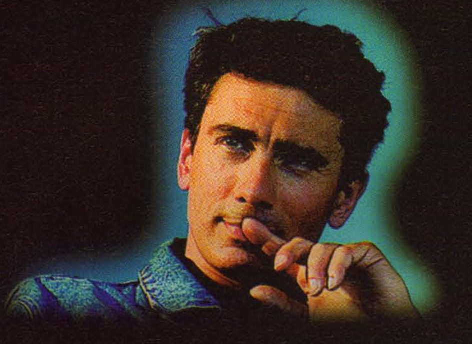
"Mistrz Hitchcock żyje - w komputerze. Rasowy thriller o dynamicznej akcji."

Całość dialogów jest naturalnie mówiona i dlatego, tak jak w każdej zachodniej przygodówce, przydaje się tu znajomość języka angielskiego. Inna rzecz, że część postaci używa slangu, więc nie zawsze jest łatwo zrozumieć, co taki osobnik "spikuje". W sumie (jak deklarują autorzy) gra zwiera około trzech godzin filmu. Większość zdjęć nakręcono w naturalnych plenerach. Nie ma renderowanych dekoracji czy zwykłego nakładania filmowanego na błękitnym tle aktora na nakręcone w studiu scenki (blue-box suxx!). W zdjęciach wzięło udział dwudziestu pięciu aktorów pierwszoplanowych (statystów nie liczę), a filmowanie wszystkich scen trwało cztery miesiące. Efekt jest widoczny i jak najbardziej zadowalający. Gra dzieje się w wielu rozmaitych sceneriach: hotele, kluby nocne, cmentarz, laboratoria, instytut... Nie ma czasu na nudę. Zawodowi aktorzy po prostu grają, tak jak na aktorów przystało, co nie zawsze można powiedzieć o obsadzie tego rodzaju gier. Tu na szczęście wszyscy traktują i siebie i nas serio. Zero amatorszczyzny! Pochwalić należy również oprawę muzyczną. Wiadomo, że rozmaite dźwięki (kroki, odgłosy wystrzałów, praca urządzeń, wielkomiejski zgiełk itp.) w grze tego rodzaju MUSZĄ być wykonane bez zarzutu. Nad tym nie zamierzam się więc rozwodzić. Mówiąc "oprawa muzyczna" mam na myśli muzykę towarzyszącą grze. Pewien znany kompozytor powiedział kiedyś, że "doskonała muzyka do filmu to taka, której nie słychać". Twórcy pracujący przy UR musieli wziąć sobie do serca zalecenia mistrza. Doskonała, właśnie taka "filmowa", muzyka wspaniale współgra z akcją gry, szczególnie dramatyczne momenty są

specjalnie podkreślane, niekiedy (jak w dobrym filmie!) intensywność muzyki wzrasta, co zapowiada, że zaraz coś się stanie Tu należy gromko bić brawa - robota na medal! Naszym bohaterem kierujemy za pomocą myszki - wskazujemy kierunki ruchu oraz przedmioty, które chcemy zabrać lub wykorzystać. Dysponujemy też prostym menu (wywoływanym w miarę potrzeby). Mamy tu następujące opcje: * management (save, load,exit) * pamięć bohatera (przechowywane są tam interesujące informacje - np. plan podziemi) * inventory (kieszeń gracza) * jokers (podpowiedzi: w czasie gry trzy razy możemy poprosić komputer o wskazówki, przy czym podane tam informacje nigdy nie są zbyt dosłowne i konkretne - np. "spróbuj

uruchomić jedno z urządzeń!"). * lupa (możemy dokładnie obejrzeć niektóre obiekty, co czasem BARDZO się przydaje).

Należy podkreślić specyficzny, bardzo mroczny, nastrój samej gry. Ona po prostu trzyma w napięciu nie gorzej niż dobry czarny kryminał oglądany na wideo. A propos: ciekawostką jest, że komputer, jeśli tylko tego chcemy, może wyświetlić nam to, co do tej pory wydarzyło się w grze jako jedną odtwarzaną non-stop sekwencję wideo. Możemy więc zabawić się w reżysera filmowego! Muszę przyznać, że fajnie się ogląda taki film, nawet wtedy, gdy pamięta się, że realizacja powiedzmy 15-minutowego filmiku zajęła nam ze dwa dni grania... ale pomysł w dechę! Aby jednak nie popadać w nadmierny zachwyt nad Urban Runnerem pomówimy też o jego wadach. A jest ich wystarczająco dużo, by gracz nie raz i nie dwa miał ochotę wywalić nie tylko grę, ale i komputer przez najbliższe okno. Co może tak zirytować? Pierwszym zarzutem, jaki mogę postawić "biegnącemu Urbanowi" to pewne nielogiczności scenariusza. Naturalnie wiadomo, że gdyby bohaterowie większości



filmów sensacyjnych postępowali tak, jak podpowiada zdrowy rozsądek, to filmy takie albo by nie miały szansy powstać, albo też trwałyby z dziesięć minut. Przykładowa

DŻUNGLA

uacja z typowego horroru: pani jest sama
domu (mąż gdzieś wyjechał), straszliwa
rza pozrywała przewody energetyczne, więc
ma światła, telefony nie działają, a przez
dio (na baterie) pani słyszy informację, że
obliskiego więzienia zbiegł maniakalny
orderca. Kobieta słysząc w chwilę potem
dejrzane hałasy na zewnątrz domu, wychodzi
koszuli nocnej i z latarką w rękę do ogrodu,
łając "to ty, zewnątrz domu, wychodzi
koszuli nocnej i z latarką w rękę do ogrodu,
łając "to ty, John?". A wszyscy widzowie
edzą, że to wcale nie będzie John... Podobnie
t i w tej grze. Zaraz na początku gry Max
łusza ścigającego go gangstera, przeszukuje
i zabiera... no jak myślicie co? Pistolet?
ucze do wyjścia? Otóż nie powiem wam co
erze Max, ale na pewno nie jest to ani broń ani

ucze! Po prostu nie możesz ich wziąć, gdybyś
wet chciał! Bo gdybyś to zrobił, to ten epizod
biegłby do końca. A to byłoby za łatwe i za
zywiste. Naturalnie nie możesz związać
angstera (choć jest czym). Nie, Maksiu nie
ójdzie na taką łatwiznę! Dzięki temu facet po
kimś czasie dochodzi do siebie i nadal depcze
i po piętach (naturalnie z pistoletem w dłoni),
ty wciąż miotasz się jak szalony, pod gradem
ul poszukując drogi ucieczki. Bardzo mnie
kie nielogiczności denerwują, szczególnie zaś
grze, która nosi dumne miano
nteraktywnej"! Bo niby możesz robić co
cesz, ale pod warunkiem, że chcesz tego, co
enarzyści. Po za tym niektóre rozwiązania są
kby nie z tej bajki: ukryte przejścia
piwnicach (i to nie średniowiecznego
mku, a współczesnego biurowca),
ruchamiane po odnalezieniu również
krytych przełączników są może do
rzełknięcia w filmach typu "Indiana
ones", ale nie w mrocznym techno-
hrillerze. Skoro już scenarzyści wplątali
as w takie bagno, to oczekuję by
ymyślili też utrzymane w konwencji,
tórą narzucili, wyjście z opresji! Drugą
prawą jest niepotrzebne
komplikowanie pewnych epizodów
przyczyna jest identyczna - byś za
zybko nie poszedł dalej). W związku
tym w lokacji obejmującej sześć
omieszczeń robisz skromnie licząc ze
wadzieścia kółek, ponieważ, by
uruchomić pewne urządzenie (sorry, że
mówię tak mało konkretnie, ale opis ten
ie jest solucją, więc nie zamierzam
podawać dokładnych wskazówek),
musisz wielokrotnie przekładać z miejsca
a miejsce inny przedmiot. Przy czym nie

możesz tego zrobić od razu, o nie, musisz: użyć przedmiotu, przenieść się do innego miejsca, uruchomić coś, wrócić, przełożyć przedmiot, znów pójść gdzieś indziej, pomajstrować przy innym urządzeniu, wrócić... A żeby nie było za prosto, to przecież masz na karku Bardzo Złego Faceta, który idzie za tobą w jak najgorszych zamiarach. Musisz więc tak planować swoją drogę, by broń boże się z nim nie spotkać. Randes vous kończy się zazwyczaj dość efektowną sceną łapania kul za pomocą pleców, głowy lub klatki piersiowej. Nie powiem, przez pierwsze sto razy było to nawet emocjonujące, ale później zaczyna się lekko nudzić,... mocno nudzić,... a w końcu masz pianę na ustach i marzysz, by wejść do biur Sierry z piłą łańcuchową w dłoni. Albo inny epizod - masz do dyspozycji dwa zawory i dźwignię, za pomocą której uruchamiamy pompę. Wydaje się wam, że ilość możliwych kombinacji, jakie możemy wykonać, jest niewielka? Ha ha! Mylicie się straszliwie! Ja byłem o krok od białej gorączki, zanim znalazłem jedynie słuszne rozwiązanie. Dołująca jest liniowość fabuły - tzn. ilość możliwych wariantów działań jest bardzo duża, ale jeśli już wybierzemy któryś z nich, to później jesteśmy skazani na to, co wymyślił scenarzysta. I jeśli on wpadł na pomysł, że drogę ewakuacyjną dostrzeżesz dopiero wtedy, gdy znajdziesz plan budynku - to koniec. W jednym z epizodów sam trafnie domyśliłem się gdzie należy iść, ale dopóki nie znalazłem planu to nie mogłem tam wejść.

Grrrr! Efektem moich bojów z Urban Runnerem są tzw. mieszane uczucia. Z jednej strony doskonała atmosfera, trzymająca w napięciu fabuła, proste sterowanie i stojący na wysokim poziomie engine gry. Z drugiej strony konieczność ciągłego wykorzystywania opcji Load (bo stale i wciąż giniemy) oraz wytknięte przeze mnie usterki scenariusza powodują, że grywalność UR gwałtownie zniżkuje. Pomysł był doskonały, wykonanie (od strony technicznej) równie dobre, ale efekt końcowy jest niższy niż można było pzypuszczać. Sierra odwaliła kawał dobrej roboty, ale brak tego "błysku mocy", który sprawia, że zapominasz przy grze o jedzeniu, piciu, spaniu i całej reszcie swego życia. Program naturalnie mnie satysfakcjonuje, ale nie rzuca na kolana. Powiem szczerze - liczyłem na więcej!

SMUGGLER

CD-ACTION

Urban Runner

Sierra-on-line

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 D/66X, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM, SB, GUS

Cena

☎

Bezstresowa układanka

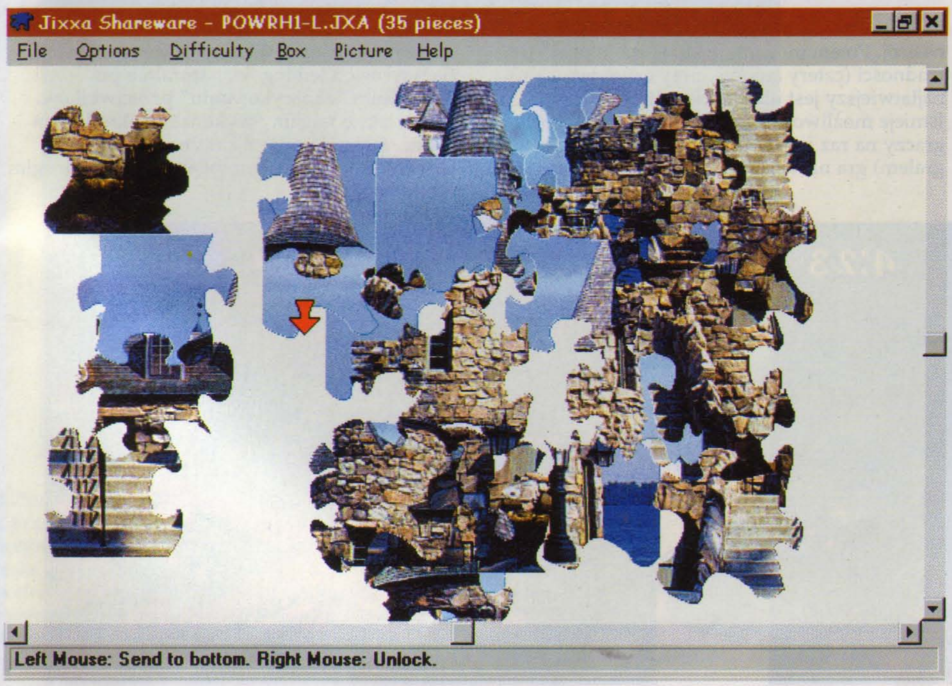
Puzzle to szczególna forma rozrywki, raczej nie polecana osobom o słabych nerwach. No chyba że ktoś chce trenować charakter. Tak było do chwili, póki komputery nie wdarły się w nasze codzienne życie próbując je nam ułatwić. Teraz dzięki nim, a także programowi Jixxa, możemy bez reszty oddać się uspokajającej czynności, jaką jest układanie obrazów z pociętych części. Używając tego właśnie programu, możemy być pewni, że zabawa nie skończy się na rozstroju nerwowym lub morderczym szale, której ofiarą będzie sąsiadka z dołu.

Jixxa to jedne z najładniej wykonanych puzzli komputerowych jakie widziałem. Obrazkami do ułożenia są piękne widoki: wodospady, góry, historyczne budowle, czyli jak to się mówi - jest na czym oko zawiesić. Jakość zdjęć jest w pełni zadowalająca, choć nie da się ukryć, że mogłaby być lepsza. W każdym razie przejdźmy do rzeczy: układanie rozpoczynamy od wgrania wybranego obrazka. Pojawia się on oczywiście w "rozłożonej" formie, no chyba, że wcześniej już go układaliśmy i zgraliśmy stan układanki. Poszczególne części przemieszcza się klasycznym sposobem, polegającym na złapaniu wybranej części (najechanie kursorem i przytrzymanie przycisku) i przesunięciu jej na wybrane miejsce (przesunięcie i puszczenie przycisku). Są to podstawowe operacje systemu Windows (w którym Jixxa pracuje), a więc jego użytkownicy nie będą mieli najmniejszego problemu z "poruszaniem się" po programie. Gra posiada trzy poziomy trudności (coś dla tych, którzy są wprawieni w układaniu i zechcą wypróbować swoich sił utrudniając sobie tę, już i tak w niejednym przypadku trudną, czynność, np. poprzez włączenie opcji ograniczenia czasu). Aby dowiedzieć się, jak wygląda ułożony obrazek, wystarczy użyć odpowiedniej funkcji. Przy pomocy pierwszej z nich otrzymujemy mały obrazek w okienku, którego rozmiar możemy dowolnie zmieniać i umieścić go w wybranym miejscu, tak aby mieć go cały czas na oku. Używając drugiej opcji otrzymujemy obraz w maksymalnej wielkości.

"Układanie puzzli nie musi być irytujące, wręcz przeciwnie! Spróbuj, a przekonasz się, jakie to proste!"

W trakcie układania bardzo przydają się pudełka, czyli miejsca, do których wkładamy wcześniej upatrzone elementy układanki w celu ich późniejszego wykorzystania. Możemy stworzyć dziewięć takich pudełek, każde z odpowiednią nazwą, wyglądem, miejscem, gdzie zostaje umieszczone i z właściwą zawartością. To, co jest znajduje się w środku danego pudełka możemy zgrać. Bardzo pomysłowe. W trakcie gry dostępne są opcje pozwalające na błyskawiczne uporządkowanie rozrzuconych części układanki przy pomocy pudełek, do których natychmiast zostają przerzucone wszystkie "wolne" kawałki, tzn. niepołączone z innymi. Aby zapobiec przypadkowemu pomieszaniu się elementów układanego obrazka, można użyć opcji unieruchomiania - po jej użyciu wybrane kawałki zostają przytwierdzone do podłoża. Oczywiście proces ten można odwrócić. No, zapyta ktoś, a gdzie tu ta obiecywana bezstresowa zabawa? A właśnie, podczas układania odtwarzana jest wybrana przez nas z bogatej kolekcji muzyka. To naprawdę pomaga. A jeśli i to będzie za mało, proponuję użyć opcji automatycznego układania. Dzięki niej kawałki z wybraną przez nas prędkością nagle zaczynają składać się w całość. Możemy w każdej chwili przerwać ten proces i dalej już sami "dokończyć dzieła". Prawda, że proste? Poza tym ulubiony temat muzyczny, odtwarzany podczas zabawy, zostaje zapamiętany w momencie, gdy zgrywamy stan układanki. Po ponownym jej uruchomieniu, włącza się automatycznie wcześniej wybrane nagranie. W tak miłej atmosferze z pewnością zabawa będzie wyśmienita. Miłej układanki.

MR.WINDOW



Jixxa
The Thompson Partnership

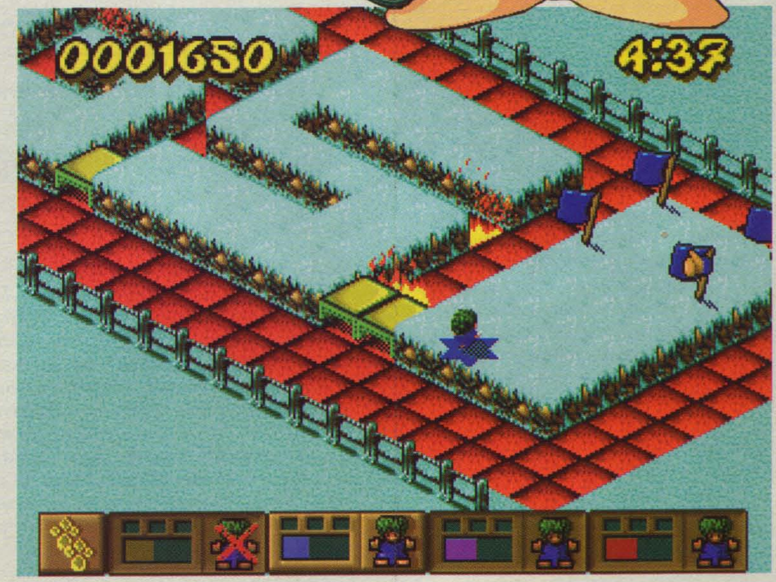
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
☎ (044) 01889564601
fax (044) 01889563219

Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM, VGA, CD-ROM

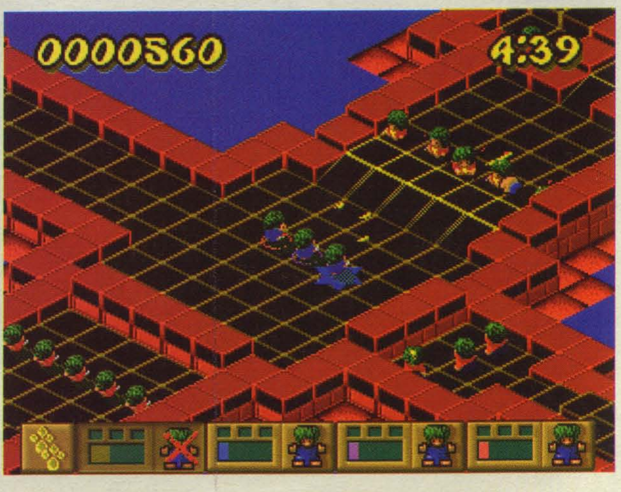
Cena
19,55 £

Lemmings Paintball

Czy wiecie co to jest paintball? Jeśli nie, to wyjaśniam: jest to sport dla dużych (dorosłych) dzieci bawiących się w wojnę na świeżym powietrzu. Zamiast rozmaitych atrap Kałasznikowa czy M-16 używa się tam czegoś w rodzaju broni pneumatycznej strzelającej kulkami wypełnionymi kolorową farbą. Gracze podzieleni na dwie drużyny starają się zdobyć flagę przeciwnika, co jest tylko pretekstem do zabawy w strzelanego...



Programistom z Psygnosis musiało się widać bardzo nudzić (a także brakować pomysłów na nowe gry), jeśli zdecydowali się po raz n-ty wskrzesić Lemingi. Ale co można jeszcze wymyślić, by nie powtarzać się i nie mnożyć bytów w postaci kolejnych kopii oryginalnego hitu? Jak się wydaje, któregoś z programistów (konkretnie Davida Jonesa) w czasie jednej z partii paintballa kulka wypełniona farbą musiała mocno stuknąć w czoło, wskutek czego zaświtała mu genialna myśl: skrzyżujemy paintball i lemingi! I tak oto mamy grę pod odkrywczym tytułem: Lemmings Paintball. Jak chyba widać z mojego dość zgryźliwego wstępu, gra niezbyt mnie zachwyciła. Cóż, nigdy nie lubiłem odgrzewanych obiadów w stylu "śledź w sosie malinowo-truskawkowym". A Lemmings Paintball jest właśnie takim daniem i ewidentną próbą zarobienia kolejnych pieniędzy na starym hicie! No ale w końcu zacznijmy omawiać grę! Początek jest niezły - fajne intro w stylu "plastelinkowym" wprowadza gracza w dobry nastrój. Potem możemy wybrać sobie poziom trudności (cztery stopnie, przy czym ten najłatwiejszy jest dziecinnie prosty) i do boju! Istnieje możliwość gry przez modem - dwóch graczy na raz i wtedy (jak podejrzewam, bo nie grałem) gra nabiera rumieńców. Zadaniem gracza w kolejnych 80 misjach jest zdobycie flagi wrogich lemingów, naturalnie po uprzednim "zapacykowaniu" przeciwników. Każdą misję musimy wykonać w określonym czasie. Dowodzimy (w zależności od misji) jednym lub kilkoma lemingami - w tym drugim

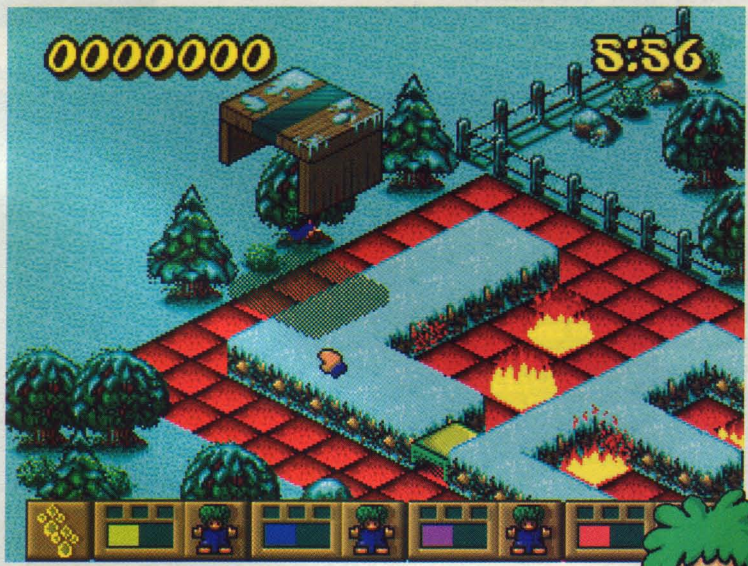


Jeden z naszych Lemingów został zapacykowany. Nie pozostaje nam nic innego jak tylko uważać, aby nie powtarzało się to zbyt często...

wypadku możemy poruszać się całą drużyną lub wybranym osobnikiem. Kłania się tu Cannon Fodder i Syndicate (zresztą nie jest to jedyne podobieństwo do tych gier). Pole gry przedstawione jest w izometrycznym rzucie (czyli taka nieco oszukana grafika 3D). I tu pierwsze rozczarowanie: gra działa tylko w low-resie, co na dzisiejsze czasy jest już poważnym anachronizmem. Gdy gra się np. na 17-calowym minitorze, widać wtedy dosłownie każdy piksel - wydawało mi się, że znów mam

"Lemingi powracają po latach zapomnienia. Tym razem wystąpią jako gracze paintabala."

mojego starego C-64... Nie wiem czemu, ale sama grafika tych nowych lemingów przypomina mi UFO Enemy Unknown. Nie zarzucam tu grafikom z Psygnosis plagiatu, Boże broń!, ale w niektórych misjach miałem nieodparte wrażenie, że zza najbliższego drzewa wyskoczy mi zaraz jakiś Sectoid



z Plasma Gun w łapie... Oprócz walki z przeciwnikiem gracz zmuszony jest pokonywać rozmaite przeszkody typu: wrząca lawa, barierki blokujące drogę, uruchamiać podnośniki, windy, używać katapult do przenoszenia się z miejsca na miejsce (!) itp. W przeciwieństwie do mnogości rozmaitych opcji, za pomocą którym wydawaliśmy polecenia w poprzednich wersjach lemingów, tu nie dysponujemy żadnymi funkcjami wspomagającymi nasze stworki. Tyle tylko, że możemy strzelać pociskami z farbą. Farba, nawiasem mówiąc, szybko się kończy - należy więc oszczędzać amunicję. Na szczęście możliwe jest uzupełnienie jej zapasu poprzez zbieranie dużych skaczących kul w odpowiednim kolorze. Niestety programiści chyba niezbyt starannie przetestowali grę, stąd od czasu do czasu występują w niej irytujące kiksy: możliwe jest wejście w takie zakamarki, że nasz leming jest praktycznie niewidoczny na ekranie. W innych miejscach można się pięknie zablokować - tzn. wejść wejdziemy, ale wyjść już nie można, co gorsza - jedynym możliwym rozwiązaniem jest wówczas restart etapu. Bugi małe, ale strasznie irytujące! Mimo mnogości misji dziejących się w rozmaitych sceneriach, już po paru etapach gracz zaczyna odczuwać znużenie - większość misji jest bowiem do siebie bliźniaczo podobna i - na dłuższą metę - po prostu nudna. Więcej ciepłych słów można powiedzieć o oprawie muzycznej - Psygnosis słynący ze starannie opracowywanego dźwięku również i tym razem stanął na wysokości zadania: odgłosy walki ("pacnięcia"), jak i różnego rodzaju muzyczne "wstawki" są ładne, głębokie, przestrzenne - może trochę ascetyczne, ale dobrze oddające charakter gry. No i cóż jeszcze można powiedzieć o Lemmings Paintball? Jak na grę typu "action" jest za prosta i zbyt mało zróżnicowana. Jak na zręcznościówkę - zbyt mało ... zręcznościowa. Prawdę powiedziawszy, wolałbym pograć w klasyczne lemingi, a potem wrzucić sobie na ekran Cannon Fodder, niż grać w Paintball Lemmings. Cóż, myślę że Psygnosis zamierzało tu połączyć to, co najlepsze w grach typu action i arcade, a w efekcie podali nam "danie" dosyć atrakcyjnie wyglądające i "brzmiące", ale mimo wszystko - odgrzewane. Lemingi miały swoje dni świetności i nie powinno się ich wskrzeszać na siłę. Ten, kto próbował je odkurzyć, zrobił im prawdziwą krzywdę.

PETER PAN

Lemmings Paintball

Psygnosis

Dystrybutor

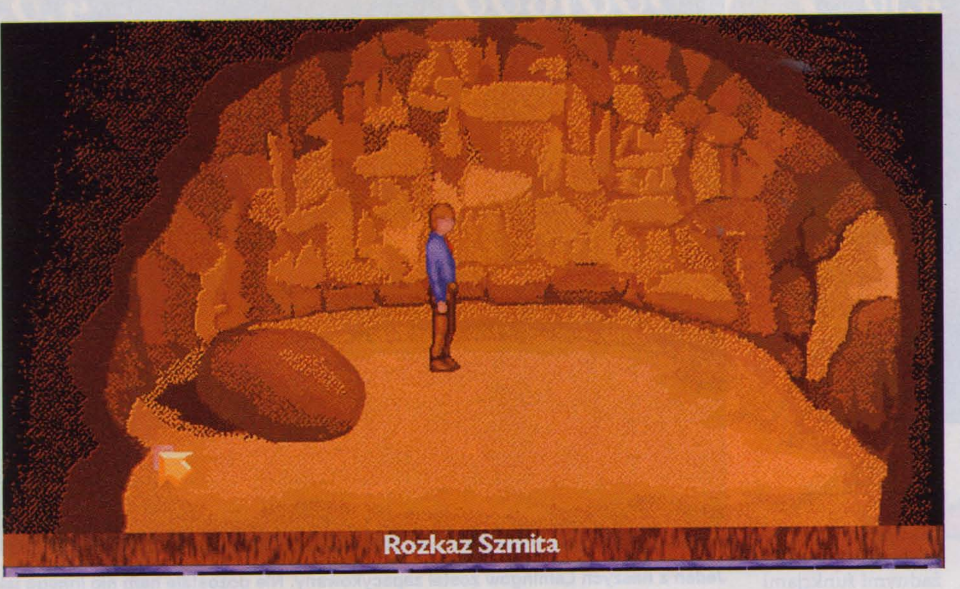
CD Projekt
☎ (022) 250703, 258202
fax (022) 257151

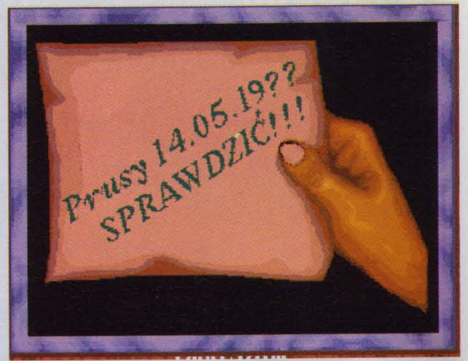
Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, Windows 95, MYSZ, CD-ROM

Cena

☎

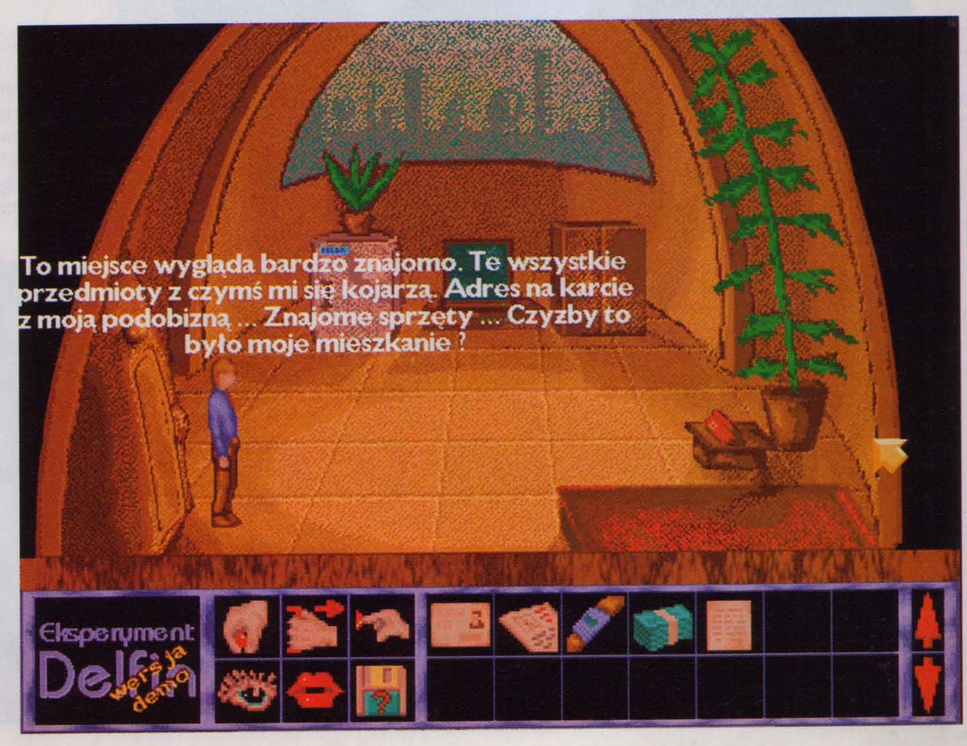


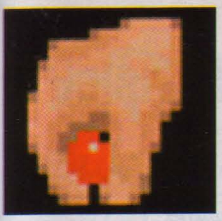


Tytuł ten brzmi na pewno znajomo dla tych czytelników CD-Action, którzy posiadali kiedyś komputer Amiga (myślę, że jest ich całkiem sporo). Tak - nie mylicie się! To ta sama gra przygodowa, tyle tylko, że teraz w wersji na PC. Tym, którzy nie mieli Amigi wyjaśniam, że Eksperyment Delfin jest polską grą przygodową, której fabuła oparta jest na idei podróży w czasie! Jak ma się wersja pecetowska do świetnie znanego amigowskiego pierwowzoru?

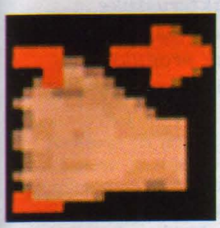
Eksperyment delfin

Zasadnicza fabuła pozostała bez zmian - w połowie XXI wieku podróże w czasie odbywają się bez problemów. Wehikuł czasu zminiaturyzowano do rozmiarów zwykłego zegarka elektronicznego. Wystarczy wystukać odpowiednią datę... i dajemy nura w czwarty wymiar. Fakt ten ma wielkie znaczenie dla ludzkości, a w szczególności dla naukowców, mogących być naocznymi świadkami rozmaitych historycznych wydarzeń. Naturalnie pojawili się również ludzie, którzy zaczęli wykorzystywać to epokowe odkrycie do swoich niecnych i podejrzanych celów. Aby przeciwdziałać rozszerzaniu się nowo powstałemu rodzajowi przestępstwa, stworzono specjalną policję temporalną, której agenci mają za zadanie penetrować wszystkie epoki historyczne, strzegąc ładu i porządku. Jednak mimo, iż są to najlepsi z najlepszych, przeszkoleni na tysiąc rozmaitych sposobów i przygotowani na każdą możliwą sytuację, to nie znaczy to, że są perfekcjonistami i że nie może przytrafić się im nic złego. Jeden z policjantów temporalnych, Dino Szmit, podczas wykonywania misji dostał się w "dziurę czasową". Gdy ocknął się, wiedział tylko tyle, że jest w nieznanym mu miejscu i czasie. Jego pamięć została kompletnie "wykasowana". Nie wiedział, kim jest i co było celem jego podróży. Nie będę wam zdradzał dalszych przygód naszego bohatera. Bądźcie jednak pewni, że czeka Was fascynująca wędrówka przez czas i przestrzeń. Odwiedzicie m.in. hitlerowskie Niemcy i Polskę w czasach stalinizmu. Zobaczycie też, jak będzie wyglądał świat w roku 2068 oraz jak wyglądała Ziemia w czasie gdy... o nie, tu już odkryłbym jedną z większych niespodzianek, jaką przyszykowali dla Was autorzy gry! W Eksperymencie nie

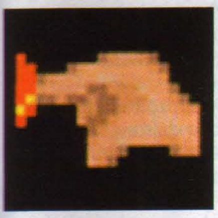




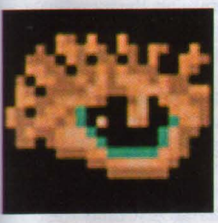
weź



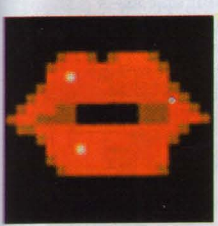
otwórz



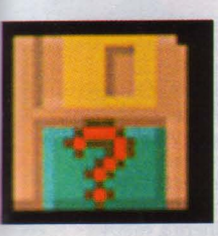
wciśnij



zobacz



powiedz



operacje dyskowe

brak też sporej dozy dowcipu. Osobiście lubię gry przygodowe tworzone na luzie. Podobnie myśleli twórcy z firmy Seven Stars i od czasu do czasu mrugają okiem do gracza, umieszczając w grze tzw. smaczki (np. lodówka Polar w mieszkaniu Dina w roku 2068). Ich wyszukiwanie powinno wprawić Was w dobry nastrój.

Zasadnicza zmiana w stosunku do wersji amigowskiej to poprawiona grafika. Wprawdzie nadal odbiega ona do tego, co możemy zobaczyć w grach Sierry czy innych zachodnich przygodówkach, ale jak na polskie warunki prezentuje się całkiem przyzwoicie. Ponadto ulepszono animacje ruchu postaci (szczególnie dotyczy to głównego bohatera). Zmodyfikowano scenariusz - na amidze był on zbyt liniowy, a i ilość dostępnych lokacji nie była zbyt wielka. Tutaj mamy do czynienia z kilkoma nowymi "otoczeniami" i z większą ilością dostępnych przedmiotów - tym samym gra staje się bardziej skomplikowana. Kilka postaci i przedmiotów, które kiedyś po prostu "statystowały" w grze, nabiera teraz istotnego znaczenia. Zatem, jeśli nawet ukończyłeś tę grę na Amidze, to nie licz, że nie będziesz miał problemów w wersji

> ***"Czas wybrać się w podróż - w czasie. Przeszłość, przyszłość i teraźniejszość w zasięgu ręki."***

pecetowskiej. Tym bardziej, że scenarzyści przewidzieli kilka możliwych wariantów rozwoju akcji i ukończenia gry, podczas gdy poprzednio było tylko jedno prawidłowe rozwiązanie.

Zmieniono też dialogi - przedtem po wybraniu opcji "mów" postacie wygłaszały z góry przygotowane sekwencje, a rola gracza ograniczała się do pilnego czytania i wyciągania wniosków z treści dialogów. Przyznam się, że było to dość irytujące - gracz czuje się mocno ograniczony przez wyobraźnię scenarzystów, a dla gry przygodowej jest to grzech śmiertelny. Teraz istnieje możliwość rzeczywistego poprowadzenia dialogu (poprzez wybranie kilku możliwych wariantów pytań i odpowiedzi) w wybrany przez użytkownika sposób. W wersji kompaktowej dialogi wygłaszają postacie. Dodano sekwencje grafiki 3D, a zamiast jednego modułu w grze znajduje się 5 odrębnych tematów muzycznych. Znacznie rozbudowano ilość efektów dźwiękowych. Spore zmiany nastąpiły również w panelu sterującym - zrezygnowano z części rozkazów, które były mało przydatne lub rzadko używane (popchnij, ciągnij itp). Dzięki temu ilość ikon sterujących uległa odczuwalnej redukcji, co (moim zdaniem) znacznie poprawiło komfort grania. Teraz nie musisz się już zastanawiać, czy drzwi otwiera się poprzez "pchnij" czy "użyj" albo może "pociągnij". Obecnie mamy 5 rozkazów (weź, otwórz, wciśnij, zobacz, mów), co jest w pełni wystarczające, by cieszyć się grą. Poprawiono też engine gry - np. poprzednio, aby wziąć przedmiot, należało najpierw do niego podejść. Teraz wystarczy

kliknąć na wybranym przedmiocie, a postać sama podejdzie w dane miejsce i podniesie to, na co wskazaliśmy.

W sumie Eksperyment Delfin na tle innych polskich gier przygodowych (Kajko i Kokosz, Teenagent, Skaut Kwatermaster, Sołtys) prezentuje się całkiem nieźle. Dość skomplikowaną fabułę skonstruowano tak, że dla rozsądnie myślącego gracza nie powinno być większych problemów z rozwiązywaniem kolejnych zagadek. Kilka zaskakujących zwrotów akcji sprawia, że w momencie gdy wydaje się, że wszystko już wiadomo, okazuje się, że tak naprawdę to nic nie wiadomo... Grafika i oprawa dźwiękowa pozwalają dobrze wczuć się w atmosferę gry. Myślę, że ci wszyscy, którym bariera językowa czy finansowa (albo i jedno i drugie) uniemożliwia bliższy kontakt z zachodnimi przygodówkami będą tą grą usatysfakcjonowani i spędzą przy niej sporą ilość czasu. Tym bardziej, że można ją całkiem bezproblemowo ukończyć bez zerkania w zamieszczane w gazetach solucje. Mam nadzieję, że podróże w czasie wraz z Dino Szmitem sprawią Wam dużą radość.

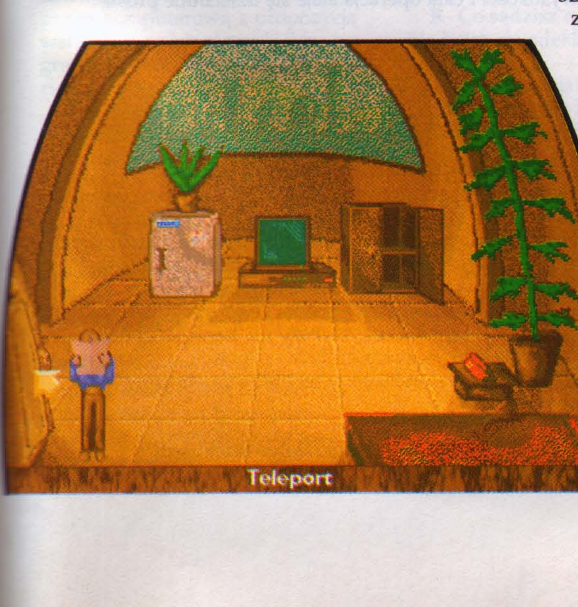
LIFTER

Eksperyment Delfin
Seven Stars

Dystrybutor
MarkSoft
☎ (022) 6639390,
fax (022) 6639298

Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM,
VGA, MYSZ

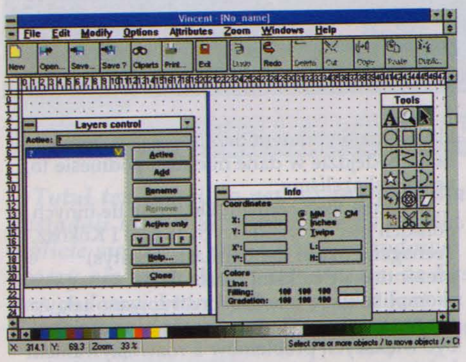
Cena
☎



Teleport

SHAREWARE

W tej rubryce zamierzamy prezentować najciekawsze naszym zdaniem oferty z przebogatej skarbnicy shareware. Z powodu szczupłości miejsca musimy ograniczyć się jedynie do krótkich notatek przybliżających ogólną charakterystykę przedstawianych programów. Osoby zainteresowane ich bliższym poznaniem odsyłamy do miesięcznika PC Shareware, poświęconego w całości tego typu oprogramowaniu. Znajdziecie tam Państwo znacznie obszerniejsze omówienie produktów omówionych w niniejszej rubryce. Pod każdą notką w nawiasach podajemy numer PC Shareware, w którym dany program był opisywany. Zapraszamy do lektury.



Vincent Znane programy do tworzenia grafiki wektorowej (Corel Draw, AutoCAD) są potężne i zazwyczaj dość drogie. Rynek shareware tradycyjnie oferuje nam alternatywę dla tych produktów w postaci znacznie tańszych, mniejszych, a jednak w amatorskich i półprofesjonalnych zastosowaniach w zupełności wystarczających programów. Jednym z nich jest Vincent, który pomimo niewielkiej, jak na tego typu aplikację, objętości posiada bogaty zestaw rozmaitych opcji przeznaczonych do tworzenia i edycji grafiki wektorowej. Możemy wykorzystać go zarówno w pracowni plastycznej, studio reklamowym jak i na biurku inżyniera. Wielu funkcji zaimplementowanych przez jego twórców nie znajdziemy nawet w renomowanych produktach o podobnym przeznaczeniu. Całość prezentuje się efektownie i stosunkowo szybko daje się opanować (bardzo pomocny okazuje się dołączony help). Jeżeli pragniesz znaleźć niedrogi, a zarazem dobry program graficzny odpowiadający wymaganiom przeciętnego użytkownika w 100-u procentach, to właśnie Ci się udało.

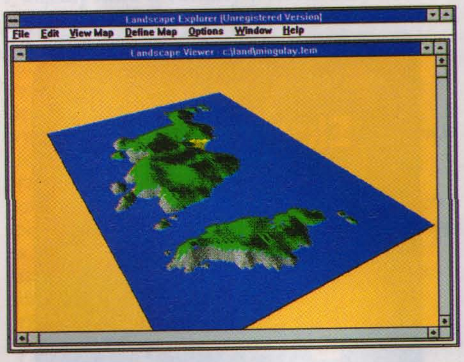
Autor: The Thompson Partnership
Opłata: 49 P + VAT

(PC Shareware 7/96)

Trugg Dawno temu, gdy ze słowem komputer kojarzyły się jeszcze takie nazwy jak Atari 800 XL, Commodore 64 czy ZX Spectrum, w rankingach pierwszego polskiego magazynu komputerowego Bajtek poświęconych najpopularniejszym grom komputerowym triumfował program o dźwięcznej nazwie Boulder Dash. Pomysł zaczerpnięty z tego produktu wykorzystywano od tego czasu wielokrotnie, zazwyczaj z powodzeniem. Sądzę, że nie inaczej będzie i tym razem, gdy powstała odmiana tej znakomitej gry zręcznościowo-logicznej na PC-ta. Tym razem bohaterem jest mały robocik, który został zasypany w podziemiach dawnej fabryki zbrojeniowej. Posługując się wyspecjalizowanym sprzętem górniczym może przekopywać sobie drogę, jednak musi uważać na spadające mu na głowę przedmioty. Jego zadaniem jest zbieranie sześciokątnych płytek, które po skompletowaniu pozwolą mu otworzyć drzwi prowadzące do kolejnego poziomu. Początkowo sprawa wydaje się prosta, jednak z czasem zaczyna się komplikować i konieczne staje się wytężenie szarych komórek.

Autor:Digital Worksop
Opłata: 22,5 $

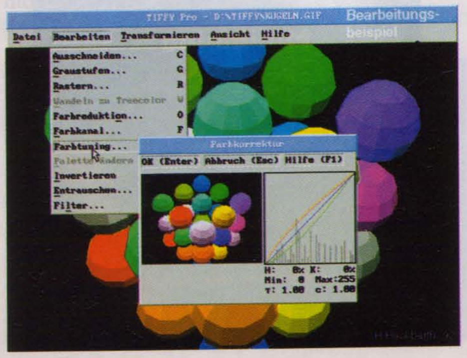
(PC Shareware 3/96)



Landscape Explorer Przyzwyczailiśmy się do płaskich map, na których różnice wysokości zaznaczone są za pomocą poziomic i kolorów, jednak najbardziej naturalnym odwzorowaniem terenu jest trójwymiarowy obraz zachowujący proporcje pomiędzy długością, szerokością i wysokością. Okazuje się, że za pomocą domowego komputera możemy wygenerować taki obraz na podstawie tradycyjnej mapy. Program Landscape Explorer dostarcza nam narzędzia służące do definiowania, edycji i przeglądania przestrzennych modeli terenu. Za pomocą opcji Animation możemy nawet stworzyć animowaną sekwencję przypominającą widok lądu z pokładu przelatującego nad nim samolotu. Wersja shareware wymago ręcznego nanoszenia danych o wysokości, co jest dosyć skomplikowaną i żmudną czynnością. Po zarejestrowaniu zyskujemy możliwość automatycznego przetwarzania kolorów odczytanych za pomocą skanera z mapy hipsometrycznej na odpowiednie poziomy wysokości i cała operacja staje się dziecinnie prosta (o ile dysponujemy skanerem).

Autor: WoolleySoft
Opłata: 65 $

(PC Shareware 7/96)



Tiffy Pro Jest to program, który potrafi znacznie więcej niż tylko przeglądać obrazki (uwzględnia chyba wszystkie liczące się formaty plików graficznych). Za jego pomocą przetestujesz swoją kartę video, stworzysz pokaz slajdów składający się z dowolnych obrazów, przefiltrujesz obraz, zredukujesz bądź zwiększysz ilość kolorów lub ich nasycenie, wreszcie dokonasz rozmaitych transformacji takich jak skalowanie, obroty itd. Możliwości jest nadspodziewanie dużo i nawet stosunkowo zaawansowani graficy komputerowi znajdą w obszernym menu wyświetlanym w postaci paska u góry ekranu coś dla siebie. Kolejną niespodzianką jest to, że program pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego DOS i co za tym idzie jest znacznie szybszy niż jego okienkowi konkurenci. Praca z Tiify jest bardzo przyjemna, zaś jego możliwości duże - osobiście używam go zarówno do przeglądania plików graficznych jak i do amatorskiego przetwarzania obrazów cyfrowych.

Autor: Helge Hackbarth
Opłata: 59 DM

(PC Shareware 5/96)

Galeria Yogi

Zgodnie z obietnicą, w tym numerze zamieszczamy wywiad z jednym z najbardziej utalentowanych grafików polskiej sceny, czyli z YOGĄ.

R- Redakcja, Y- Yoga

R- Może na początku powiesz kilka słów o sobie. Przedstaw się naszym czytelnikom.

Y- Cześć, jestem Yoga. Ze sceną związany jestem od ponad dwóch lat.

R- Jakim sprzętem aktualnie dysponujesz?

Y-Oczywiście Amiga 1200 (!!!), 80 Mb HD, 6 Mb RAM i ulubiony program graficzny BRILLANCE 2.0.

R- W jaki sposób znalazłeś się na scenie?

Y-To był przypadek. Kiedy kupiłem Amigę 1200, koniecznie chciałem zobaczyć jej możliwości graficzne, niestety nie miałem żadnego rysunku wykorzystującego tryby graficzne AGA (w przybliżeniu odpowiednik SVGA - redakcja). Postanowiłem, że sam coś namaluję. Od kumpla dostałem odpowiedni program i czym prędzej zabrałem się do roboty. Gdy powstało moje pierwsze dzieło, chciałem aby je ktoś ocenił, więc zaniosłem je na giełdę. Chyba się spodobało, gdyż zostałem zaczepiony przez ludzi tworzących grupę komputerową z propozycją wstąpienia w ich szeregi jako grafik. I tak od dwóch lat się ciągnie.

R- Czy był to pierwszy rysunek w Twoim życiu?

Y- he, he... oczywiście, że nie! W chwilach wolnych zawsze coś szkicowałem, potem spróbowałem swoich sił malując pastelami. Dopiero potem narysowałem coś przy pomocy komputera.

R-Jak dużo stworzyłeś rysunków do tej pory?

Y-Hmmm... nigdy się nad tym nie zastanawiałem. Jak już wspomniałem rysuję na papierze i jednocześnie na komputerze. Myślę, że nazbierało by się tego na porządną galerię.

R-... może by tak wystawa na party?

Y-Dlaczego nie?

R-No dobrze, pomówmy teraz o Twojej zawrotnej i błyskotliwej karierze. Szokujący jest fakt, że od ponad roku jesteś niepokonany i na każdym copy-party zajmujesz 1 miejsca. Jaka jest recepta na zwycięstwo? Jak Ty to robisz?

Y-Przede wszystkim należy rysować FULLSCREENY (rysunki całoekranowe) o zróżnicowanej kolorystyce. Takie rzeczy dobrze prezentują się podczas konkursów (gdy wyświetlane są na BIGSCREENIE). Często pomocny jest dobry album, z którego można zaczerpnąć pomysły na kompozycję i nauczyć się techniki. Jeżeli chodzi o mnie, to zanim siądę do komputera, przygotowuję szkic na kartce, który następnie koloruję farbami. Jest to trochę pracochłonne, jednak znacznie ułatwia przygotowanie ostatecznej (komputerowej) wersji. Uważam, że jest to murowana recepta na wysoką lokatę.

R-Jak długo wykonujesz jeden rysunek?

Y-Czasami tydzień, czasami trzy tygodnie. Szkic zajmuje mi najmniej czasu... większość to kolorowanie i koszmarne poprawki. Wiesz jak to jest, wyjdzie coś krzywo albo nie zachowam proporcji... to wszystko muszę poprawić i jest bardzo czasochłonne.

R- Co sądzisz o konkurecji, czy nie boisz się zdeklasowania przez nowy talent?

Y- Konkurencja? Na pewno groźna. Sądzę, że każdy ma na uwadze, że kiedyś zostanie przeskoczony... będę się jednak starał, by nastąpiło to jak najpóźniej.

R-Twoje typy (ulubieni graficy)

Y- POLSKA: 1. ANIMAL (dla mnie jedyny prawdziwy grafik, człowiek legenda), 2. LAZUR, ZEFIR, 3. RYGAR.

ZACHÓD: 1. RA, 2. DEVILSTAR, 3. FACET

VISITOR

ciąg dalszy w następnym numerze

Swapper

Omówiliśmy już (ogólnie) co to jest scena komputerowa i co się na nią składa. Pora na konkrety: dziś mamy „na tapecie" funkcję swappera. Dowiecie się nieco więcej o tej scenicznej specjalności; dam Wam też kilka rad, jak zostać swapperem, co jest chyba najprostszą metodą na rozpoczęcie swej przygody ze sceną dla ludzi, którzy nie czują się na siłach, by być koderem, grafikiem czy muzykiem.

* * *

Wiecie już, że swapper jest człowiekiem, którego jedynym zadaniem jest rozpowszechnianie scenicznych produktów wśród innych członków sceny. To właśnie swapperom zawdzięczamy, że wydane np. we Francji nowe demo jest już po kilku dniach (czy nawet godzinach!) w naszym kraju i możemy nim cieszyć oczy. Funkcja swappera jest więc bardzo odpowiedzialna i nie wyobrażam sobie jakiejkolwiek porządnej grupy komputerowej w składzie której nie byłoby takiego osobnika...

Ogólnie swapperów dzielimy na:

1. modem swapperów - ludzie ci ściągają stuff (czyli scenowe produkty) za pomocą modemów, korzystając z dostępu do rozmaitych BBS-ów. Do tej grupy należą raczej elitarni swapperzy. Aby zostać modem - swapperem trzeba mieć w domu modem i mieć już pewne doświadczenie, dlatego też, jeśli dopiero zamierzasz zostać swapperem to radzę zacząć od „mail-swappera" (patrz niżej).

2. mail-swapperzy - są to ludzie wykorzystujący pocztę, tzn. rozsyłający stuff za pomocą listów (z dyskami w środku). Naturalnie i wśród nich są już bardzo zaawansowani swapperzy, ale jeśli jesteś dopiero kandydatem na swappera, to radzę zacząć swą karierę właśnie od rozsyłania listów.

Każdy swapper posiada swoje kontakty (zwane w skrócie „ctx"), czyli ludzi z którymi stale wymienia się produktami. Są ludzie na scenie mający nawet 200-300 kontaktów! Początkujący swapperzy uważają zwykle, że im się ma więcej kontaktów, tym jest się lepszym swapperem. Nie jest to do końca prawda, ponieważ bardziej liczy się jakość konaktów niż ich ilość. Dobry kontakt to człowiek posiadający hot stuff (czyli aktualne produkcje) i szybko odpowiadający na listy. Bardzo cenione są kontakty z zachodnimi swapperami, ponieważ dzięki temu można uzyskać zachodni stuff z pierwszej ręki, pomijając pośrednictwo innych polskich swapperów. Dobry zachodni kontakt to prawdziwa żyła złota, ale też nie jest łatwo go uzyskać. Początkującym radzę zaczynać od kontaktów krajowych, a dopiero po nabraniu doświadczenia starać się łapać kontakty z Zachodem.

Swapperów możemy też podzielić na inne kategorie:

1. friendly swapper - jest to człowiek, który traktuje swapp jako okazję do poznania nowych ludzi, do zyskania nowych kumpli. Zwykle stuff wysyłany przez takiego człowieka nie jest super nowy - ale za to pisze ciekawe i długie listy. Ludzie ci nie posiadają zwykle wielu kontaktów, ponieważ pisanie długich listów zajmuje dużo czasu i wyklucza tym samym dużą ilość korespondentów.

2. Swapp-machine - tak nazywa się ludzi, którzy koncentrują się na tym by mieć dużo kontaktów, możliwie aktualny stuff i rozsyłać go tak szybko jak to jest możliwe. Listy od nich są krótkie i dosyć schematyczne, ale rekompensują to „świeżym mięskiem". Przy czym określenie „swapp machine" jest leciutko obraźliwe i nikt raczej nie czuje się zaszczycony takim określeniem.

A propos listów... Dzielimy je na:

- long letter - czyli długi list. Są to listy o objętości rzędu 5 i więcej kb, przy czym jednak nie ma konkretnej granicy, od której list zaczyna być „long". Są ludzie piszący listy długości 30-40 Kb, są i tacy, którzy rzadko przekraczają 6-7 kb. W liście takim piszesz o czym tylko chcesz, ważne jest tylko to, by taki listy był ciekawy dla odbiorcy. Nie ma nic nudniejszego niż long letter o niczym!

- short letter - to króciutki list w rodzaju „Hej, to znowu ja, przesyłam ci nowe demo... Sorry ale nie mam czasu by napisać coś więcej, wiesz szkoła, brak czasu... to na razie, cześć!". Są one bardzo niemile widziane wśród „friendly swapperów", ponieważ są dla nich wyrazem lekceważenia i odwalania pańszczyzny. Jeśli zaczynasz dopiero swoją karierę i rozsyłasz pierwsze listy, to pamiętaj, że short letter jest niemal 100% szansą na to by... nie otrzymać odpowiedzi!

SMUGLER

ciąg dalszy w następnym numerze

Uwaga!

W następnej edycji kompletny pakiet dem z ASM 96 Party (jednej z największych międzynarodowych imprez scenicznych)!

ABC sceny

LAMER

Dziś w naszym kąciku scenowym omówimy słowo "lamer". Kim (lub czym) jest lamer? Co to oznacza? Kiedy je stosować? Jak większość scenicznego slangu słowo to pochodzi z języka angielskiego. "Lame" oznacza tam tyle co: chromy, wadliwy, niepełny. Nietrudno się więc domyśleć, iż "lamer" nie jest w slangu komplementem, a raczej wprost przeciwnie. Lamer (a także rozmaite pochodne, jak lamerski, lamerskie, lame!, lamerstwo) służy do wyrażania swej negatywnej opinii na temat rozmaitych osób, produkcji itp (np. lamerskie demo, lame party). Przy czym jednak słowo to ma dodatkowy negatywny wydźwięk i traktowane jest przez większość scenowców jako poważna obraza, nie należy więc nim szafować bez umiaru. Sporo osób na scenie traktuje bowiem to słowo jako taki "wytrych", który zastępuje im wszystkie inne negatywne określenia i obdarza nim wszystko, co nawinie się im pod oczy. A to duży błąd, ponieważ moim zdaniem prawda jest taka, że im częściej ktoś używa słowa "lamer", tym bardziej sam zasługuje na to miano!

Dość powszechnie utarło się, że mianem tym określa się ludzi, którzy "nie są na scenie" a komputer wykorzystują tylko i wyłącznie do grania. Ale to zupełnie nieprawdziwa opinia - w końcu każdy ma prawo wykorzystywać swój komputer tak, jak ma ochotę, więc czemu obrażać ludzi, którzy akurat wolą grać zamiast np. robić dema? Ich komputer, ich gust, ich wola! Ludzie, którzy nazywają graczy lamerami dają po prostu dowód swojemu zaślepieniu sceną, by nie rzecz scenicznemu fanatyzmowi! Uważają oni, że komputer służy tylko i wyłącznie do robienia dem, grafik itp. a każdy kto ma inne zdanie (a już gracz w szczególności) to od razu musi być lamer! A przecież równie dobrze to gracze mogliby scenowców nazywać lamerami, bo zamiast sobie grać, to ci dziwacy robią jakieś bezsensowne demka, marnując na to długie tygodnie i miesiące życia! (Ale by się wtedy podniósł krzyk oburzenia! Aż mi skóra cierpnie, gdy o tym pomyślę.) Moim zdaniem tym scenowym mianem można określać tylko tych ludzi, którzy znajdują się na scenie i zasłużyli sobie na to. Lamer istnieje jedynie w obrębie sceny! Wszyscy ludzie, którzy korzystają z komputera, a nie są scenowcami to po prostu "użytkownicy komputerów", a nie lamerzy. Przecież żaden zawodowy kierowca TIRa nie będzie określał mianem "łamera" np. użytkownika Poloneza, który wykorzystuje go do niedzielnych wyjazdów za miasto. Prawda?

Ustaliliśmy już, że "lamer" jest określeniem, które dotyczy tylko scenowców. Ale których? Dość często taką etykietkę przylepia się ludziom, którzy dopiero od niedawna są na scenie i niewiele jeszcze potrafią. Jest to bardzo krzywdzące w stosunku do "żółtodziobów". W końcu każdy z nas był kiedyś początkującym i wie jak to boli. Nikt nie powinien być przecież karany za to, że chce robić coś więcej jak tylko mordować kolejne potwory w kolejnym klonie Dooma... Piszę to dlatego, że tak się dziwnie składa, iż ludzie którzy osiągnęli już jakiś (często niewielki) stopień scenowego wtajemniczenia dość często z wielką satysfakcją "błocą" tych nowych, początkujących, którzy umieją jeszcze mniej niż oni. Naturalnie nie wszyscy tak czynią - ale sami powiedzcie, czy to nieprawda? Dzieje się to na zasadzie "fali" - nazywając lamerami nowych scenowców ci ludzie we własnych oczach czują się już scenowymi weteranami, niemalże elitą, czymś dużo lepszym od tych... (pfuj!) lamerów. Moim zdaniem taki "bluzgacz" sam siebie w ten sposób mianuje lamerem! Pamiętajcie - początkujący nie jest lamerem! (no chyba, że bardzo się stara zapracować na to miano). Lamer jest bowiem (przynajmniej w oczach ludzi, którzy są na scenie od dłuższego czasu) określeniem, którym obdarza się ludzi za konkretne wykroczenia przeciwko niepisanym prawom sceny. A oto lista najczęstszych wykroczeń, za które można kogoś tak nazwać:

Lamerem jest:

1. Człowiek, który świadomie dokonuje plagiatu: jeśli ktoś np. podpisze się pod cudzym modułem jako autor - o, to jest ewidentny lamer! (był niedawno taki przypadek - nie tylko pewien "ktoś" przywłaszczył sobie cudzy moduł ale nawet wystawił go na party! Wstyyyd i lamerstwo do kwadratu!). Pewne kontrowersje budzi natomiast sprawa wykorzystywania sampli z cudzego modułu. Naturalnie pożyczka jednego czy dwóch sampli to nic strasznego, gorsza sprawa, jeśli ktoś wykorzystuje wszystkie lub większość sampli z cudzego moda. Ale i wtedy - jeśli zaznaczymy od kogo jest taka pożyczka i moduł stworzony na takich samplach nie przypomina do złudzenia oryginału, nie uznaje się tego za lamerstwo. No bo skąd mają brać sample muzycy bez samplerów?

Podobnie ma się sprawa z demami (a nawet fragmentami procedur rippowanymi z cudzych dem i wklejanych we własne produkcje). Lamerem będzie też grafik skanujący cudzy rysunek i przerabiający go tak, by wyglądał na jego "ręczną" produkcję i podpisujący się pod nim jako jego autor. Natomiast przerysowywanie cudzego rysunku (np. Frazetty) lamerstwem już nie jest (choć warto jednak zaznaczyć wtedy, kto jest twórcą oryginału). Autor tekstów do magazynu dyskowego, który np. przepisze go z jakiejś papierowej gazety i nie zaznaczy tego faktu, również zasługuje na to określenie.

2. Człowiek, który tworzy swoje produkcje na rozmaitych demo-makerach (czyli programach do robienia dem) i bezczelnie twierdzi, że to on jest ich autorem! (tu uwaga: sam fakt robienia dem za pomocą takich programów grzechem nie jest. W końcu jeśli nie jesteśmy koderami, a chcemy mieć własne intro przed np. ulubioną gierką, to możemy je zrobić na takim programie. Należy jednak wtedy napisać, że wykorzystaliśmy do tego demo-maker. Grzechem jest natomiast próba wykorzystania takich produkcji dla zdobycia sławy. Tym bardziej, że takie produkty są bardzo schematyczne i nie ma najmniejszej szansy, by ktokolwiek dał się na taki numer nabrać). Ludzie, którzy tak czynią zyskują wtedy bardzo trudną do pozbycia się etykietkę "totalny lamer" i praktycznie są na zawsze spaleni na scenie.

3. Człowiek, który wszem i wobec ogłasza się za sceniczną gwiazdę, podczas gdy w rzeczywistości nie potrafi nic lub bardzo niewiele. Często bowiem można spotkać ludzi, którzy po 3-4 miesiącach bycia na scenie twierdzą, że są elitą, że zjedli wszystkie rozumy, że są najlepsi itp. Tak się jakoś składa, że prawdziwa scenowa elita jakoś nie przepada za tym by ją tak nazywać i bardzo rzadko sama siebie określa jako elita. Można przyjąć, że jeśli napotkamy osobnika, który wszem i wobec rozgłasza "aj em de best!" to mamy jakieś 80% pewności, że trafiliśmy na dorodny okaz lamera!

4. Człowiek, który na chartsach (czyli scenowych listach przebojów) głosuje na siebie, swoją grupę lub swoje produkcje. Jest to bardzo niemile widziane w scenicznym światku!

5. Swapper, który często nie odpowiada na listy mimo zapewnień, iż "100% answer", albo nałogowo podkrada dyski, robi kosmiczne delaje, śle produkcje stare jak świat.

6. Człowiek, który z rozmaitych innych powodów (np. dziwacznych wypowiedzi na łamach magazynów dyskowych, niewłaściwego zachowania się na party, albo nawet i nadmiernego szafowania słowem "lamer" itp.) "podpadł" większości ludzi ze sceny.

Natomiast co do określania jakiś produkcji mianem "lamerstwa", to radziłbym pewną ostrożność: nie każde cienkie demo, rysunek, grupa czy moduł od razu zasługuje na taki epitet. Można je nazwać dopiero wtedy, gdy rzeczywiście jest już bardzo, bardzo denne. Ogólnie radziłbym, by słowa tego używać dość oszczędnie i z umiarem. Wyzywając wszystko i wszystkich od lamerów nic nie zyskamy, a możemy dużo stracić...

W wielu magazynach dyskowych na chartsach jest specjalna rubryka "best lamer". Znaleźć się tam jest dużym wstydem dla każdego dbającego o swoją reputację scenowca. Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego tekstu (i wyciągnięciu wniosków) żaden z czytelników CD-Action nigdy się tam nie znajdzie...

CU8ER!

Smuggler'96

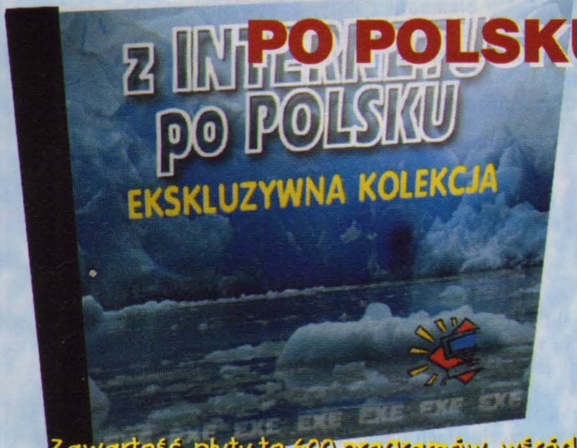
Prawdziwa bomba dla prenumeratorów

Zaprenumeruj CD ACTION, a otrzymasz dodatkowo jedną płytę CD ROM*. **W sumie otrzymasz SIEDEM płyt !!!** Oszczędzasz 25 złotych. Ale to dopiero początek ! Możesz otrzymać dodatkowo DWIE płyty CD ROM**. **Tak, tak to nie pomyłka. To w sumie czternaście krążków CD !!!** Tym razem zaoszczędzisz 50 złotych.

Podaj choć jeden powód by nie wykorzystać tej bombowej oferty.

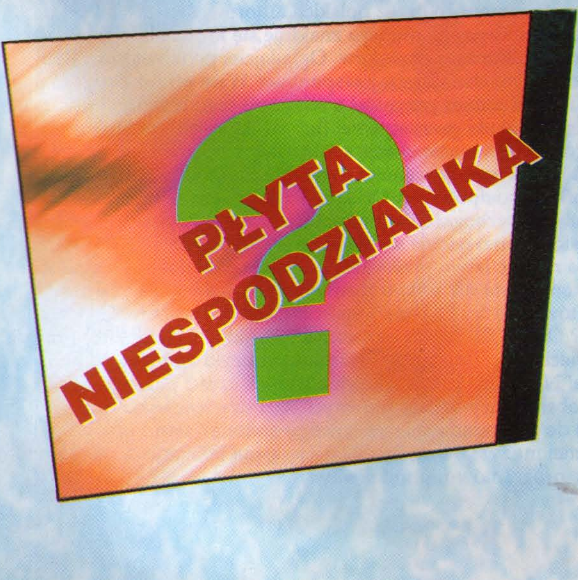
* dla osób podejmujących prenumeratę sześciomiesięczną.
** dla osób podejmujących prenumeratę dwunastomiesięczną.

Z INTERNETU PO POLSKU



1

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.



2

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ....../ ..... (numer/rok)
☐ sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../ .... (numer/rok)
☐ trzy numery 28,50zł
☐ sześć numerów 57,00zł
☐ dwanaście numerów 114,00zł*

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD

....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ....../ ..... (numer/rok)
☐ sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../ .... (numer/rok)
☐ trzy numery 28,50zł
☐ sześć numerów 57,00zł
☐ dwanaście numerów 114,00zł*

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD

....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ....../ ..... (numer/rok)
☐ sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../ .... (numer/rok)
☐ trzy numery 28,50zł
☐ sześć numerów 57,00zł
☐ dwanaście numerów 114,00zł*

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD

....
podpis zamawiającego

"EURO 96"

"LINGUA LAND"

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego ....

W tym miejscu co miesiąc będą pojawiały się nazwiska

Prenumeratorów

naszych pism: PC SHAREWARE CD-ACTION

którzy otrzymają od nas prezenty.
Tym razem szczęście dopisało dwóm panom:
Pawłowi Motyce z Zakopanego
który otrzymuje program "Lingua Land"
oraz
Jarosław Gulanowski z Rakowca
któremu przypadła "EURO 96"

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

Po raz kolejny jesteśmy zmuszeni przeprosić Państwa za nienajlepsze funkcjonowanie menu zarządzającego instalacją i uruchamianiem programów zamieszczonych na naszej płycie. Od dłuższego czasu oczekujemy na ostateczną i pozbawioną wszelkich usterek wersję instalatora, jednak prace nad nim wciąż się przeciągają, przez co pozostaje nam znów skorzystać z niesprawdzonego i iedopracowanego półśrodka. Niestety, podczas testowania odkryliśmy wadliwe zachowanie programu podczas instalacji następujących aplikacji: Duke Nukem 3D Screen Saver oraz Landscape Explorer. Aby umieścić te programy w swoim systemie należy w menedżerze plików (oba programy działają w środowisku Windows) wejść do odpowiedniego katalogu na płycie CD (są to Savers/Duke3d - dla screen savera oraz Sharewar/Ladnscpe - dla Landscape...), po czym wywołać w obu przypadkach zbiór setup.exe.

Z pewnością uciążliwą wadą instalatora jest fakt, że zakłada on dla niektórych aplikacji katalogi na dysku twardym niezależnie od tego, czy później będą one rzeczywiście w nich umieszczane (po uruchomieniu menu tworzone są następujące katalogi: franko, hind, powersl, albion, inwestor, prayfor, z, imagine, ad2044, earthwor, geardemo, virtuaf, tiffypr - po wyjściu pozostają one na dysku, nawet jeśli użytkownik nie zdecydował się na instalację związanych z nimi programów). Istotną rzeczą jest także pamiętanie o zainstalowaniu sterownika myszki zanim uruchomimy menu. Na zakończenie tradycyjnie podamy krok po kroku sposób postępowania z płytą:

1. **Włóż płytę do napędu.**
2. **Zainstaluj myszkę (np. poleceniem mouse.com)**
3. **Przejdź na napęd CD (np. wpisując w linii komend DOS polecenie "D:", gdzie D jest symbolem Twojego napędu CD).**
4. **Uruchom menu poleceniem start.bat**
5. **W lewym górnym rogu ekranu znajdują się trzy ikony zapewniające dostęp do poszczególnych grup tematycznych (Gry, Użytki, Shareware).**
6. **Po wybraniu grupy tematycznej wyświetlana jest lista umieszczonych na płycie aplikacji danego rodzaju. Przy nazwie każdego programu znajdują sie ikony symbolizujące jego środowisko pracy oraz sposób uruchomienia (bezpośrednio z płyty lub dopiero po skopiowaniu na dysk twardy).**
7. **Po wybraniu elementu z listy, odpowiedni program jest uruchamiany lub instalowany na dysku.**
8. **W prawym górnym rogu znajdują się ikony udostępniające funkcje dodatkowe (Pomoc - instrukcja użytkowania menu, Akcesoria - informacje o systemie i kalkulator) oraz wyjście z programu.**

nie zapomnij

Chcielibyśmy Wam zwrócić uwagę na dwa produkty, które doczekały się już opisu w naszym piśmie i znalazły swoje miejsce na naszej płytce. Sądzimy jednak, że warto z różnych względów zaakcentować ich obecność na rynku. W pierwszym numerze naszym specjalnym znaczkiem wyróżniliśmy rewolucyjnie zapowiadającą się polską grę A.D. 2044. L.K. Avalon po trzech latach pracy nad tą przygodówką zmierza wreszcie ku finiszowi. Wszem i wobec ogłoszony już został jej dzień premiery - 9 września. Wszyscy będziemy mogli wreszcie zobaczyć, jak poradzili sobie polscy twórcy z wysokimi wymaganiami stawianymi dzisiaj przez przemysł gier komputerowych. A.D. 2044 przyjęło wyzwanie: gra mieści się na dwóch płytach CD, zawiera ponad sto tysięcy klatek animacji, dźwięk zapisany w setkach megabajtów, wzbogacona jest o imponującą oprawę muzyczną, posiada kilka wersji językowych. Naszym czytelnikom jeszcze raz proponujemy wyprawę do tego niezwykłego wirtualnego, a jednocześnie swojskiego, stworzonego przez polskich autorów, świata - na płycie dołączonej do niniejszego numeru znajduje się krótki slide-show zrobiony na podstawie kilkunastu obrazków. Oglądajcie, podziwiajcie... Drugi produkt, o którym chcialibyśmy wspomnieć Wam po raz drugi to pakiet Koan Pro. Trzeci numer przyniósł z sobą opis tego rewelacyjnego programu do tworzenia muzyki generatywnej (lub jak kto woli - organicznej). Na płytce tego numeru macie okazję spotkać się z trzema elementami dzieła SSEYO. Ta firma rozwija się naprawdę dynamicznie! Z korzyścią dla użytkowników komputerów. Obecnie wchodzi ona w etap prac nad narzędziami do wzbogacenia Internetu w muzykę. System SKME (SSEYO Koan Music Engine) nadaje się świetnie do korzystania w WWW. Czy można coś równie łatwo przesyłać na wielkie odległości i ściągać do swojego komputera niż pliki o rozmiarach od 1 do maksymalnie 25 kilobajtów?! Twórcy Koana współpracują z Netscapem. Co z tego wyniknie? Obok DTC (skrót oznaczający Desktop Composing) prawdziwa muzyka sieciowa... Tworzenie i słuchanie muzyki ambient, techno, chillout - co chcecie! Następnie przyjdą kolejne wielkie części pakietu SSEYO: Float, program obsługujący dzisięć głównych kart dźwiękowych, Koan 'X' - narzędzie do komponowania sieciowego metodą "złap i upuść" dynamicznej muzyki, Koan Pro V2.0 - potężna aplikacja dla kompozytorów i twórców programów multimedialnych.

STUDIO KOMPUTEROWE
Waldemar Czajkowski

WROCŁAW 51-151
ul. J. Klaczki 4/1
tel. (0-71) 25 24 58

Sprzedaż wysyłkowa
Termin wysyłki 48 godzin

Koszty wysyłki 5 zł

Pena oferta (w tym na Amigę i Sony PSX)
po przesłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem za 80 gr.

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM : IPS, LICOMP,CD-PROJECT,MIRAGE I INNYCH

PRZY ZAKUPIE 2 PROGRAMÓW RABAT 5%   **PRZY ZAKUPIE 3 PROGRAMÓW RABAT 10%**

PC CD-ROM	CENA
11 Hour	122,00
A.T.F	134,00
Abuse	134,00
Aces of the deep	67,00
Across the Rhine 1944	87,00
Action soccer	76,00
Actua soccer	122,00
Air power	141,00
Allied general	150,00
Alien odyssey	118,00
All American sports	24,00
Anvil of dawn	145,00
Arcade games	24,00
Ardeny - Battleground	109,00
Atlas Europe	91,00
Atlas świata	69,00
Bad mojo	119,00
Bastion	44,00
Battle isle 3	134,00
Bloodwings	48,00
Bureau 13	36,00
Buried in time	146,00
Caesar 2	134,00
Chaos control	129,00
Chopin multimedia	98,00
Civilization 2	134,00
Command&Conquer	146,00
Command&Conquer - levele	48,00
Conqueror ad. 1086	134,00
Conquest of the new world	149,00
Cyber Judas	109,00
Cybermage	134,00
Dark forces - levele	155,00
Descent 2	149,00
Dig	134,00
Dogz	67,00
Dr. Drago's MadCap + joypad	90,00
Duke Nukem - Levele	95,00
Duke nukem 3D	134,00
Dungeon master 2	139,00
Earthworm Jim Win. 95	134,00
Encyklopedia Kosmosu	122,00
Euro Plus + Professional Pack	488,00
Euro Plus Business English	249,00
Eurofighter 2000	189,00
Exstreme pinball	73,00
Fatal racing	73,00
Firestorm Thunderhawk 2	155,00
Flight unlimited	146,00
Football ltd.	155,00
Frankenstein	159,00
Frontier 2 - First Encounters	73,00
Full throtle	134,00
Gabriel Knight 2	146,00
Gettysburg - Battleground	109,00
Grand Prix 2 Formuła 1	134,00
Grand Prix manager	87,00
Hellfire zone	73,00
Heroes of might & magic	145,00
Historia Europy	90,00
Historia świata	69,00
Inca collection	87,00
International tennis	136,00
Isis	134,00
Johny Bazookatone	119,00
Journeyman project	111,00

PC CD-ROM	CENA
Kingdom 'o magic	160,00
Koshan conspiracy	49,00
Książka telefoniczna	84,00
Longbow AH-640	134,00
Machiavelli the Prince	88,00
Magic carpet 2	87,00
Marco Polo	136,00
Mc. Kenzie	125,00
Mechwarrior	134,00
Media Euro	238,00
Mega Pack 4	145,00
Mega Pack 5	150,00
Megarace	25,00
Millenia	73,00
Mortal Combat 3	150,00
Napoleon	98,00
NBA jam	133,00
NBA live 96	134,00
Network A4	119,00
Normality	134,00
Pinball 3D-VCR	79,00
Pinball illusion	79,00
Police quest 5 S.W.A.T	134,00
Power house	61,00
Premier Manager 3	73,00
Prisoner of ice	119,00
Proste drogi	85,00
Quantum gate 2 - Vortex	120,00
Raven project	148,00
Ripper	146,00
Rise of the triad - levele	71,00
Road warrior	73,00
Screamer	134,00
Sea legend's	145,00
Sensible world of soccer	139,00
Settlers II	134,00
Shivers	107,00
Shockwave	87,00
Silent hunter	140,00
Silent stell	185,00
Space buck's	88,00
Space Quest 6	87,00
Speed haste	134,00
Sport - kolekcja	109,00
Star crusader	36,00
Stonekeep	168,00
Syracuse languague with voice	99,00
Syracuse multimedia languague	75,00
Teenagent	69,00
Tekwar	145,00
Terminal velocity	59,00
Thexder	61,00
Tilt	79,00
Top gun	146,00
Video English	115,00
War College	108,00
War This Means War	134,00
Warcraft 2	145,00
Warcraft 2 - levele	75,00
Werewolf vs Commanche	122,00
Wetlands	146,00
Wide world of animals	134,00
Wing commander 4	189,00
Wrestle mania	119,00
Zephyr	85,00
Zombie dinos	89,00

PC	CENA
PC	CENA
Addiction	30,00
Akord	43,00
Alien breed special	47,00
Alien breed tower assault	79,00
Arnie 2	29,00
Atlas świata	49,00
Auto katalog	10,00
Bastion	44,00
Batle storm	30,00
Body slam wrestling	29,00
Bridge challenge	103,00
Brzdąc	24,00
Bullys sporting	26,00
Burntime	40,00
Buzz Aldrin's race	48,00
Cannon fodder 2	48,00
Car & Driver	39,00
CJ Elephant	21,00
Classic collection	45,00
Colonzation	85,00
Crazy cars 2	20,00
Crystals of Arborea	26,00
Dalek attack	33,00
Dawn patrol	67,00
Desert strike	61,00
DJ Puff	23,00
Demon blue	17,00
Rewizor	49,00
Epic	30,00
Fantasy world Dizzy	21,00
First samurai	28,00
Flipper (8 stołów)	30,00
Flipper 2 (4 stoły)	24,00
Football glory	50,00
Frankenstain	43,00
Fury of the furries	52,00
Galactic warrior	30,00
Game over 2	27,00
Games the espana	26,00
Geografia	23,00
Geometria	15,00
Grammar tree	35,00
Gustaw	24,00
Hannibal	39,00
Harold's mision	42,00
Harpoon 2	48,00
High seas trader	58,00
Humans 2	13,00
Hyper słownik	52,00
Imperium galactica	49,00
Inferno	98,00
Innocent	36,00
International soccer	29,00
Ishar 2	39,00
Ishar 3	45,00
Jungle strike	49,00
KA-50 Hokum	48,00
Kajko i Kokosz	49,00
King's quest	30,00
King's table	36,00
Klik & Play	85,00
Korepetytor	18,00
Kosmos	43,00
Lamborghini	40,00
Liga polska manager	39,00

PC	CENA
Literat	51,00
Literki cyferki 3.0	27,00
Lord's of the realm	61,00
Lure of temptres	49,00
Magiczne karty	20,00
Manager piłkarski	29,00
Matma 1-2 śr.	55,00
Mega blast	24,00
Midnight puzzle	27,00
Metal mutant	26,00
Niemiecki dla dzieci	36,00
Ortografia pro	20,00
Ortomania	23,00
Oscar	30,00
Overdrive	48,00
Pag pro	91,00
Patriot	40,00
Peterland	55,00
Phobos	17,00
Pinball illusion	59,00
Piotrków 1939	43,00
Pitagoras	35,00
Polanie	50,00
Police quest	30,00
Polonista	35,00
Pop eng,deutsh,french	39,00
Prawo jazdy	36,00
Prawo krwi	41,00
Projekt X	59,00
Rally championships	35,00
Ramon's spell	30,00
Return of the Phantom	49,00
Robinson's requiem	55,00
Rolling Jack	17,00
Rooster	30,00
Sabre team	40,00
Scotish open	49,00
Shadow Caster	49,00
Skaut Kwatermaster	43,00
Slaterman	29,00
Sołtys	43,00
Space Hulk	61,00
Space Quest	30,00
Speedway Manager 96	44,00
Spy Master	29,00
Stalowe Nerwy	43,00
Star Crusader	36,00
Starblade	26,00
Starship command adv.	49,00
Storm Master	30,00
Stunt Driver	43,00
Świrus	40,00
Teenagent	69,00
Terror from the deep - UFO 2	90,00
Theatre of War	21,00
Tyrian	43,00
Ultima Underworld	65,00
Ułamki	20,00
Utopia	13,00
Whizz	30,00
Winter Super sport's	23,00
Wizkid	35,00
Wolfpack	45,00

SPRZECZNE Z PRAWAMI FIZYKI!

GAMBLER CD

Sto stron + CD-ROM (650 MB) = 9,99 zł

Ale przecież nie zajmujemy się fizyką.

Wrześniowy GAMBLER także w wersji CD*.
Szukaj w kioskach już od 27 sierpnia!

** Możesz nabyć GAMBLERA w wersji z dołączoną płytką CD lub bez.*

Na płycie:

Azrael's Tear, Bad Mojo, Eksperyment Delfin PC, Franko: The Crazy Revenge PC,

Quake

Lew Leon, Euro'96, Shattered Steel, AD 2044

Inwestor Giełdowy, Megarace 2, Polanie, Settlers 2, World Rally Fever

Battleground: Ardennes, Big Red Racing, Navy Strike, Pepsi Virtual Reality Game

Ponadto:

Microsoft Internet Explorer 2.0 PL, DDTpack i TeTepack CD-ROM Editions

WYDAWNICTWO LUPUS
00-739 WARSZAWA, ul. Stępińska 22/30, tel. 415121, fax 410374

PCkurier
Amiga
ENTER,
GAMBLER,
TELECOMforum,
CADCAMforum,
NETforum,
UNIXforum